

**DIGITALISAATIO YHTEISÖLLISYYDEN LISÄJÄNÄ
AMMATILISESSA OPPILAITOKSESSA**



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Forssa, kestävä kehitys

Kevät, 2018

Reija Kumlin

Kestävän kehityksen koulutusohjelma
Forssa

Tekijä	Reija Kumlin	Vuosi 2018
Työn nimi	Digitalisaatio yhteisöllisyyden lisääjänä ammatillisessa oppilaitoksessa	
Työn ohjaaja	Ulla-Maija Knuutti	

TIIVISTELMÄ

Ammatillisen koulutuksen reformin myötä opiskelijoiden itsenäiset opintopolut lisääntyvät. Yhteinen lähiopetus vähenee ja opiskelu työpaikoilla lisääntyy. Yksilöllisyys korostuu uudessa reformin ajattelumallissa, mutta oppimisen tueksi tarvitaan myös kuulumista yhteisöön. Digitalisaatio antaa työkaluja opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämiseen.

Tämän opinnäytetyön tilaaja on Hyria koulutus Oy, Uudenmaankatu 249 toimipiste. Projektin tavoite oli saada tietoa, mitkä ovat toimipisteen opettajien valmiudet ja kiinnostus opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämiseen hyödyntäen digitaalista peliä.

Tutkimus toteutettiin kyselytutkimuksena toimipisteen opetushenkilöstölle. Kyselyn tavoite oli selvittää, henkilöstön opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämisen kiinnostus ja tarpeen ymmärtäminen, sekä digitaalisen osaamisen taidot. Tutkimustulos osoitti, että toimipisteessä digitalisaation tuominen yhteisöllisyyden tukemiseen on alussa ja vaatii vielä lisätyötä. Opettajat pitävät opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämistä tärkeänä. Digitalisoinnin käyttäminen työkaluna yhteisöllisyyden lisäämiseen pidetään hyvänä mahdollisuutena ja opettajat ovat kiinnostuneita lisäämään digitaalista osaamistaan.

Avainsanat Digitalisaatio, sosiaalinen kestävä kehitys, yhteisöllisyys

Sivut 28 sivua, joista liitteitä 3 sivua

Degree Programme in Sustainable Development
Forssa

Author	Reija Kumlin	Year 2018
Subject	Increasing Communality through Digitalization in Vocational Institution	
Supervisors	Ulla-Maija Knuutti	

ABSTRACT

Due to the reform in the field of vocational education and training, the individual study paths of the students will grow in number. There will be less shared contact instruction and more learning on-the-job. Individuality is emphasized in the new thinking model of the reform but sense of communality is also needed to support learning. Digitalization will give tools to increase the communality of the students.

The commissioner of this thesis was Hyria Education Ltd, located at Hyvinkää. The aim of the thesis was to collect information about the ability and interest of the teachers to increase the communality of the students by using a digital game.

The thesis project was carried out as a questionnaire among the teaching personnel at the location. The aim of the questionnaire was to clarify to what extent the personnel was interested in increasing the communality of the students and how aware the teachers were of the need for it. In addition, the current state of the teachers' digital competence was to be analyzed.

As a result of the study, the utilization of the digitalization supports the communality of the students. However, in this case the process was still in its early stage, i.e. further procedures are required in the future. Furthermore, a positive outcome of the study was that the teachers comprehended the importance of increasing the communality among the students. Digitalization was considered a good method for increasing communality and the teachers were interested in expanding their digital competence.

Keywords Digitalization, social sustainability, communality

Pages 28 pages including appendices 3 pages

KÄSITTEET

Ammatillisen koulutuksen reformi

Ammatillisen koulutuksen uusittu toimintalainsäädäntö tuli voimaan 1.1.2018. Ammatillinen koulutus uudistetaan osaamisperusteiseksi, lisäämään työpaikoilla tapahtuvaa oppimista, henkilökohtaistamista. Uudistus koskee myös rahoitusta ja ohjausta.

Henkilökohtaistaminen

Opiskelijan yksilöllisten ja joustavien opinto- ja tutkintopolkujen rakentamista sekä niitä tukevan ohjauksen ja tuen suunnittelua opiskelijan tarpeen mukaan.

HOKS Henkilökohtaisen osaamisen kehittämissuunnitelma

Itslearning Hyriassa käytössä oleva verkko-oppimisympäristö

OAJ Opetusalan Ammattijärjestö, hoitaa opetusalan edunvalvontaa varhaiskasvatuksesta aikuiskoulutukseen

Opetus Toiminta mikä perustuu vuorovaikutukseen ja minkä tavoitteena on oppiminen

OPH Opetushallitus

Opiskelija Henkilö joka on otettu suorittamaan valmentavaa koulutusta

OPM Opetus- ja kulttuuriministeriö

Pelillistäminen

Pelielementtien hyödyntäminen tavallisen viihdekäytön ulkopuolella verkossa, mobiilisovelluksissa tai muilla sähköisillä alustoilla

Uumo Hyria koulutus, Uudenmaankatu 249 toimipiste, Hyvinkää

Valmentava koulutus

Ammatilliseen koulutukseen valmentava koulutus tai itsenäiseen elämää ja työhön valmentava koulutus

Virtuaaliopetus, eopetus, eoppiminen

Kaikki opettamisen tai oppimisen muodot missä on käytetty hyväksi digitaalisia työmenetelmiä ja välineitä

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	TUTKIMUSKYSYMYKSET	2
3	TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN VIITEKEHYS	2
4	SOSIAALINEN KESTÄVÄ KEHITYS AMMATILLISESSA OPPILAITOKSESSA	3
4.1	Hyvinvoinnin mittaaminen palautekyselyillä	4
4.2	Kestävän kehityksen sertifikaatti	4
4.2.1	Kestävän kehityksen teemat	4
4.2.2	Kestävän kehityksen sertifikaatti Hyriassa	5
4.3	Sosiaalinen kestävä kehitys opetuksessa	6
4.4	Innovatiivisuus kouluorganisaatiossa ja opetuksessa	6
5	YHTEISÖLLISYYS	7
5.1	Opettajan rooli	7
5.2	Opettajan sosiaaliset taidot	8
5.3	Ryhmäytyminen	8
5.4	Ryhmäytymistyö.....	9
5.5	Peli ryhmäyttämisen välineenä	9
5.6	Opettajan digitaaliset valmiudet.....	10
6	PROJEKTISUUNNITELMA.....	10
6.1	Projektin tarve.....	10
6.2	Projektin tavoitteet	11
6.3	Projektin toteutus	11
6.4	Projektin aikataulu	12
6.5	Projektin voimavarat	13
6.6	Projektin työmäärä.....	13
6.7	Projektin riippuvuussuhteet.....	13
6.8	Riskien tunnistaminen ja niihin varautuminen	14
6.9	Projektin tulosten hyödyntäminen	15
7	YHTEISÖLLISYYDEN LISÄÄMINEN DIGITALISOINNIN AVULLA KYSELY	16
7.1	Tutkimusmenetelmät	16
7.2	Aineiston analysointi	16
8	TULOKSET	17
8.1	Verkko-oppimisympäristö	17
8.2	Yhteisöllisyys	19
8.3	Pelien käyttö yhteisöllisyyden tukemiseen	21
9	JOHTOPÄÄTÖKSET JA KEHITYSEHDOTUKSET	25
9.1	Johtopäätökset kyselyn tuloksista	25

9.2 Kehittämisehdotukset	25
9.3 Projektin loppuarviointi	26
10 POHDINTA.....	27
LÄHTEET	29

Liitteet

Liite 1	Uumon keke-vuosikello
Liite 2	Uumon toimintasuunnitelma 2017–2018
Liite 3	Kysymykset opetushenkilöstölle

1 JOHDANTO

Suomessa oli väestöstä vuonna 2016 noin 71 % yli 15 –vuotiaista suorittanut jonkin perusasteen jälkeisen tutkinnon. Tutkinnoista eniten oli suoritettu toisen asteen tutkintoja. (Opetushallitus n.d.)

Nykyisen hallituksen kärkihankkeita on ammatillisen koulutuksen reformi. Reformin uudistukset ovat vaikuttaneet ammatillisen koulutuksen järjestämiseen. Reformin myötä ovat sekä ammatillisen koulutuksen rahoitus että ohjaus ja tutkintojärjestelmä uudistuneet.

Laki ammatillisesta koulutuksesta astui voimaan 1.1.2018. Uudistetussa laissa on yhdistetty laki ammatillisesta peruskoulutuksesta ja ammatillisesta aikuiskoulutuksesta. Lain keskeinen tavoite on asiakaslähtöisyys ja osaamisperusteisuus. Jokaisella on yksilöllinen opintopolku ja koulutuksessa keskitytään puuttuvan osaamisen hankkimiseen.

Tämän opinnäytetyön tilaaja on Hyria koulutus Oy, Uudenmaankatu 249 toimipiste. Hyria koulutus Oy kouluttaa sekä nuoria, että aikuisia etupäässä Hyvinkäällä ja Riihimäellä. Opiskelijoita on vuosittain noin 10 000. Toimipisteitä Hyrialla on kuudella eri paikkakunnalla. Hyrian päätoimipiste on Hyvinkäällä Torikadulla. Hyrian omistaa Riihimäen ja Hyvinkään kaupungit, Hausjärven ja Lopen kunnat ja Hyvinkää-Riihimäkiseudun Ammatikoulutussäätiö. (Hyria n.d.a.)

Ammatilliseen koulutukseen hakeudutaan jatkuvan haun kautta, joustavasti ympäri vuoden. Keväisin järjestettävä valtakunnallinen yhteishaku on tarkoitettu peruskoulun päättävälle nuorille, joilla ei ole ammatillista koulutusta. Tapa suorittaa tutkinto on sama kaikille. Oppimisen tueksi tehdään henkilökohtainen suunnitelma (HOKS) ja ammatillinen osaaminen osoitetaan näytöillä (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2017).

Ammatillisen koulutuksen reformin uudistuksissa muutettiin lakia myös opiskelijahuollosta. Tässä muutoksessa säilyy koulutuksen järjestäjän yhteisöllistä ja yksilöllistä hyvinvointia sekä terveellisen ja turvallisen oppimisympäristön syntymistä, syrjäytymisen ehkäisyä, mielenterveyden edistämistä ja oppilaitosyhteisön hyvinvointia tukeva toiminta. (Laki oppilas- ja opiskelijahuoltolain muuttamisesta 886/2017).

Ammatillisen koulutuksen reformin myötä opiskelijoiden itsenäiset opintopolut lisääntyvät. Yhteinen lähiopetus vähenee ja opiskelu työpaikoilla lisääntyy. Yksilöllisyys korostuu uudessa reformin ajattelumallissa, mutta oppimisen tueksi tarvitaan myös kuulumista yhteisöön. Ryhmästä saatu tuki on edelleen tärkeää, jotta opiskelija tuntisi kuuluvansa johonkin yhteisöön, sitoutuisi opiskeluunsa ja ennen kaikkea saisi ohjaajansa lisäksi tukea myös muulta ryhmältä.

Opettajan on itse koettava ryhmäytyminen tärkeäksi osaksi yhteisöllisyyden tukemista ja oltava siinä aidosti ja innostuneesti mukana. Digitalisaatio ja pelillistäminen oppilaitoksessa ei ole yksin avain vaan työkalu, jota pitäisi oppia hyödyntämään. Pelillistäminen voi olla myös passivoivaa, mutta oppilaitoksessa pelillistämisen tarkoitus on, että opiskelijat osallistuvat ja toimivat aktiivisesti. Pelillistäminen yhteisöllisyyden tukijana on myös askel pelillistämisen hyödyntämiseen pedagogisesti.

Digitalisoinnin tuominen oppilaitoksen arkipäivään tapahtuu opetushenkilöstön kautta. Opetushenkilöstön oma osaaminen ja valmiudet digitalisaation hyödyntämiseksi vaihtelee. Opettajat pitävät opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämistä tärkeänä ja digitalisointia voidaan käyttää työkaluna ryhmäyttämiseen. Opettajilla on kiinnostusta lisätä digitalisointia, mutta oma osaaminen koetaan puutteelliseksi ja siihen kaivataan koulutusta.

2 TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tämä opinnäytetyö lähti liikkeelle omakohtaisesta kiinnostuksesta saada uusi menetelmä opiskelijoiden yhteisöllisyyden rakentamiseen. Tutkimuskysymyksenä on, miten digitaalista peliä voi hyödyntää yhteisöllisyyden rakentajana. Opinnäytetyön tilaajaa kiinnostaa, millaiset valmiudet yksikön opettajilla on digitaalisten menetelmien käyttöönottoon ja hyödyntämiseen. Tärkein kysymys on, mitkä ovat oman yksikön opettajien ja kouluttajien valmiudet ja kiinnostus hyödyntää digitalisaatiota opiskelijoiden yhteisöllisyyden parantamisessa.

Kyselyllä selvitettiin, miten opetushenkilöstö kokee osaamisensa pelien käyttämiseen ja onko heillä itsellään siihen kiinnostusta. Kyselyllä selvitettiin myös, miten opetushenkilöstö kokee yhteisöllisyyden tarpeen ja edistääkö hän sitä itse ryhmäyttämisharjoituksilla.

3 TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Yhteisöllisyys on moniulotteinen sosiaalinen tapahtuma. Useiden teorioiden mukaan ihmisen katsotaan olevan riippuvainen sosiaalisista prosesseista. Yhä enemmän kiinnitetään huomiota toisten ihmisten keskeiseen merkitykseen. Samalla kun tunnemme halua kuulua ja sopeutua ryhmään sekä kuunnella auktoriteetteja, kehottaa yksilöä korostava ideologia korostamaan ryhmästä riippumattomuutta. (Burr 2013, 60–113.)

Koulussa kuuluminen ryhmään on osa koulun yhteisöllisyyttä. Yhteisöllisyys edellyttää yhteenkuuluvuuden tunnetta, joka liittyy myönteisiin tunteisiin ja ryhmän jäsenten hyviin keskinäisiin suhteisiin. (Hännikäinen 2006, 126.)

Sosiaalipedagoginen teoria on lähtökohdaltaan monitieteistä ja yhdistää kasvatustieteen ja yhteiskuntatieteen näkökulman. Voidaan puhua kontekstualisoivasta monitieteellisyydestä missä eri alojen edustajat tietoisesti pyrkivät huomioimaan eri alojen käsitykset. Tämä edellyttää, että opettaja tai ammatillisen teorian kehittäjä on valmis laajentamaan omaa käsitystään tutkittavasta ilmiöstä. (Ranne, Rouhilainen-Valo, Sankari & Ruusunen 2005.)

Sosiaalipedagogisessa ajattelussa sosiaalisessa ympäristössä, kuten oppilaitos, oleva yhteisöllisyys vahvistaa yksilön itsetuntoa ja sosiaalista kasvua. Pelin käyttämisestä oppilaitoksessa yhteisöllisyyttä lisäämässä on tutkittu vähän. Yleensä tutkimukset oppilaitosmaailmassa keskittyvät oppimiseen ja pelien osalta pelien hyödyntämiseen opetuksessa.

Pelillistäminen sekoitetaan usein pelaamiseen. Pelillistämistä voidaan hyödyntää opiskelussa käyttämällä pelien elementtejä tavoilla, jotka kannustavat oppimaan. Rakenteellisessa pelillistämisessä pelielementtien tarkoitus on motivoida oppija käymään läpi asiasisältöä, sekä kartuttaa tietoja, taitoja että kykyjä (Haapala & Tolonen 2015).

4 SOSIAALINEN KESTÄVÄ KEHITYS AMMATILLISESSA OPPILAITOKSESSA

Kestävän kehityksen tavoitteet tulivat voimaan vuoden 2016 alussa. Kestävän kehityksen tavoiteohjelman, Agenda2030, tavoite on äärimmäisen köyhyyden poistaminen. Ohjelma tähtää kestäväan kehitykseen, missä otetaan ympäristö, talous ja ihminen huomioon tasavertaisesti. (Suomen YK-liitto n.d.)

Oppilaitoksessa opiskeluhuollon tarkoitus on turvata opiskelijan sosiaalisen hyvinvoinnin edistäminen ja ylläpitäminen. Oppilaitoksessa on edellytyksiä toimintaan, mikä lisää opiskelijoiden hyvää psyykkistä ja fyysistä terveyttä. Oppilas- ja opiskelijahuoltolaissa 1287/2013 määritetään, että yhteisöllinen opiskeluhoito tarkoittaa toimia ja toimintakulttuuria, joilla koko oppilaitosyhteisössä edistetään opiskelijoiden oppimista, hyvinvointia, vuorovaikutusta ja osallisuutta sekä sosiaalista vastuuta. Oppilaitosyhteisön hyvinvoinnista on vastuussa ensisijaisesti koko henkilökunta.

Koulutuksen järjestäjän toimesta on oppilaitoksella monialainen opiskeluhoollon ohjausryhmä, joka vastaa oppilaitoksen opiskeluhoollon suunnittelusta, kehittämisestä, toteuttamisesta ja arvioinnista. Asiatuntijaryhmä käsittelee etupäässä tukea tai erityistä tukea tarvitsevien opiskelijoiden tilannetta säännöllisellä seurannalla. (Opetushallitus 2018a.)

4.1 Hyvinvoinnin mittaaminen palautekyselyillä

Opiskelijalta pyydetään opintojen aikana palautteita opiskeluilmapiiristä palautekyselyillä, missä on kysymyksiä opiskelijan hyvinvoinnista. Opintojen alussa opiskelijoilta kysytään heidän kokemastaan turvallisuudesta, kiusaamisesta tai sen havaitsemisesta. Palautteella kysytään myös, miten opiskelija kokee vuorovaikutuksen opettajien, työpaikkaohjaajien ja muun ohjaushenkilöstön kanssa. (Opetushallitus 2018b.)

Palautteesta osa vaikuttaa oppilaitoksen rahoitukseen. Hyvinvointia mittaavista kysymyksistä, vain opiskeluhuoltopalveluihin liittyvä palaute vaikuttaa oppilaitoksen rahoitukseen. Muut kysymykset hyvinvoinnista koskevat opiskeluympäristön turvallisuutta, opiskelijoiden kohtelua tasa-arvoisesti ja yhdenvertaisesti ja mahdollisuutta vaikuttaa oppilaitoksen toiminnan kehittämiseen. (Opetushallitus 2018b.)

Reformin yksilön korostaminen korostuu myös tässä palautekyselyssä. Palautetta ei kysytä esimerkiksi vuorovaikutuksesta muiden opiskelijoiden kanssa ja viihtymisessä ryhmässä. Muiden opiskelijoiden kanssa toimimista kysytään vain, onko kokenut tai havainnut itse kiusaamista.

4.2 Kestävän kehityksen sertifikaatti

Oppilaitosten kestävän kehityksen sertifiointijärjestelmää ylläpitää Opetus-, kasvatusta- ja koulutusalojen säätiö OKKA. OKKA-säätiö myöntää sertifikaatin oppilaitokselle, joka on itsearvioinnin ja ulkoisen auditoinnin avulla todentanut kriteerien täyttymisen. Kestävän kehityksen ohjelma on työväline, jonka avulla kestävä kehitys tehdään osaksi opetusta ja koulutyön arkipäivään. Ohjelman kautta kehitetään muun muassa koulun toimintoja ja lisätään henkilöstön ja opiskelijoiden hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä. (OKKA-säätiö n.d.a.)

Oppilaitoksen tavoitteet kirjataan vuosittain kestävän kehityksen edistämiseksi. Kestävän kehityksen työ tulee olla pitkäjänteistä ja tavoite on tähdätä jatkuvaan parantamiseen. Ohjelma päivitetään vuosittain itsearvion perusteella. (OKKA-säätiö n.d.a.)

4.2.1 Kestävän kehityksen teemat

Oppilaitoksen hakiessa sertifikaattia se itse valitsee teemat joiden kriteerien täyttymistä arvioidaan (kuva 1, s. 5). Vähintään kaksi teemoista tulee olla ekologisen ja taloudellisen kestäväyyden teemoista ja kaksi sosiaalisen ja kulttuurisen kestäväyyden teemoista. (OKKA-säätiö n.d.b.)

Teemat ammatillisessa oppilaitoksessa

Ekologinen ja taloudellinen kestävyys

- Vastuulliset hankinnat ja kestävä kulutus (myös sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys)
- Jätteen synnyn ehkäisy ja kierrätys
- Energia ja vesi
- Kuljetukset ja liikkuminen
- Koulurakennuksen ja pihaympäristön hoito ja ylläpito
- Ravinto ja terveys (myös sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys)
- Oma teema (ekologinen/taloudellinen kestävyys)

Sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys

- Turvallisuus oppilaitoksessa (myös ekologinen kestävyys: kemikaalien ympäristöturvallisuus)
- Henkilöstön ja opiskelijoiden hyvinvointi
- Kiusaamisen ja syrjäytymisen ehkäisy
- Opiskelijahuolto ja muu oppimisen tuki
- Kulttuuriympäristö, tavat ja perinteet
- Monikulttuurisuus ja kansainvälisyys
- Oma teema (sosiaalinen/kulttuurinen kestävyys)

Kuva 1. Kestävän kehityksen teemat ammatillisessa oppilaitoksessa (OKKA-säätiö n.d.a).

OKKA-säätiön ylläpitämässä sertifikaatissa on vielä nuorten ammatillinen koulutus ja aikuisten näyttötutkintoperusteinen koulutus erillään. Reformin myötä on vain yksi tapa suorittaa tutkinto, vaikka hakutapoja koulutukseen on yhä kaksi.

4.2.2 Kestävän kehityksen sertifikaatti Hyriassa

Hyrialla on käytössä työkaluna OKKA-säätiön kestävän kehityksen sertifiointi. Hyrialle on myönnetty neljä kestävän kehityksen sertifikaattia, joista yksi on luonnonvara-alan toimipisteellä. Tavoitteena on vuoteen 2020 mennessä saada kestävän kehityksen sertifiointi koskemaan koko oppilaitosta. (Hyria n.d.b).

Uudenmaankatu 249:n eli Uumon toimipisteessä on kestävä kehitys osa arkipäivää. Toimipisteessä on Keke-työryhmä, jota johtaa Marja Aalto. Opiskelijoiden edustajana toimii aina opiskelijakunnan puheenjohtaja. Työryhmä laatii ja päivittää vuosittain keke-vuosikellon. Työryhmän esittämä vuosikello hyväksytään toimipisteen vuosikokouksessa. Vuosikellon mukaan toimintaa kehitetään ja seurataan jatkuvasti. Uumon vuosikello on liitteenä 1.

Opiskelijat osallistuvat Uumon kestävän kehityksen toimintasuunnitelman laatimiseen tekemällä omat ehdotuksensa vuosittaisen kehittämisen teemaksi. Keke-työryhmä valitsee opiskelijoiden ehdotuksista yhden tai useamman teeman mukaan vuosisuunnitelmaan. Lukuvuonna 2017–2018 opiskelijoiden ehdottamista teemoista on valittu henkilöstön ja opiskelijoiden hyvinvointi. Siinä tavoitteena on yhteishengen parantaminen ja koe-tun hyvinvoinnin lisääminen. Uumon kestävän kehityksen toimintasuunnitelma on liitteenä 2.

4.3 Sosiaalinen kestävä kehitys opetuksessa

Suomesta on hallituksen tavoitteen mukaan tarkoitus tehdä moderni ja innostava oppimisen kärkeä. Ammatillisen koulutuksen järjestäjien toimintaprosesseja ja oppimisympäristöjä uudistetaan ja digitalisoidaan. Digitalisoinnin on tarkoitus vastata tulevaisuuden osaamistarpeisiin.

Opetus ja oppiminen ovat vuorovaikutteisessa suhteessa. Modernissa opettajatutkimuksessa opettajaa tarkastellaan reflektiivisenä ammattilaisena. Ennakko-oletuksena on tällöin ensinnäkin se, että opettaja on paitsi jatkuvasti kiinnostunut oppimaan itse, myös valmis innostamaan ja edistämään oppilaidensa korkeatasoista oppimista. (Julkunen 2002, 207.)

Hyvä opettaja on kiinnostunut kaikista oppilaistaan ja rakentaa heihin myönteistä suhdetta. Lisäksi hänellä on myönteiset odotukset ja usko kaikkien oppimiseen. (Saloviita 2013, 43.)

4.4 Innovatiivisuus kouluorganisaatiossa ja opetuksessa

Esimiehen ja työntekijän toimivan vuorovaikutuksen edellytys on se, että esimies tuntee ja tietää alaisensa osaamista ja toimintatapaa. Suomalaisista kouluista on kuitenkin hyvin vähän tutkimustietoa, kuinka paljon rehtori tuntee opettajiensa osaamista. Innovatiivisesti toimivien opettajien taustalta löytyy rehtori, joka syvästi luottaa opettajiensa osaamiseen, tunnistaa kunkin opettajan erityisyyden ja yksilöllisyyden ja kannustaa yhteisiin ponnisteluihin innovatiivisten opetustilanteiden synnyttämiseksi. (Tenhunen, Keskinen & Siltala 2009, 67–69.)

Innovaation toteutumisen edellytys on kypsässä vaiheessa oleva ryhmä, jossa esimiehen ja alaisten välinen vaihtosuhde on rakentunut monista positiivisiksi koetuista elementeistä. Ryhmässä syntyvä luottamus ja toinen toistaan arvostava ilmapiiri antavat organisaatiolle edellytykset innovaatioiden syntymiselle. Opetuksellisia innovaatioita voivat luoda vain sellaiset koulut, joissa on riittävä pysyvä henkilökunta ja riittävän pitkälle kehittynyt ryhmän sisäinen luottamus. (Tenhunen ym. 2009, 69.)

Innovatiivisissa työtavoissa ja oppimiskäsityksessä korostuvat oppilaskeskeisyys ja –lähtöisyys. Oppilaiden motivaatiota ja sitoutumista opiskeluun on pyritty lisäämään antamalla oppilaille enemmän vastuuta. Oppilaat nähdään aktiivisina toimijoina, joita kannustetaan ja rohkaistaan osallistumaan oppimiseen. Innovatiivisesti toimivassa koulussa on pyritty siihen, että oppilailla on hyvä olla. (Tenhunen ym. 2009, 26.)

Innovatiivisen opettajan toiminnassa korostuu opettajan roolin muuttuminen. Innovatiivinen opettaja ei ole oppimisen johtaja, vaan oppimisen mahdollistaja ja ohjaaja, joka antaa oppilaille tilaa toimia ja tehdä. Opettaja voi jakaa vastuuta, motivoida ja hän voi tehdä oppimisesta merkityksellistä oppijoille. Hän kannustaa oppijoita yhteistyöhön ja on myös itse valmis tekemään yhteistyötä muiden kanssa, tietoja ja taitoja jakaen. (Tenhunen ym. 2009, 27.)

5 YHTEISÖLLISYYS

Työelämä odottaa, että osaamme ja haluamme toimia yhdessä. Tarvitsemme vuorovaikutustaitoja, sekä ryhmässä toimimisen taitoja läpi elämän. Ryhmän hyvä yhteistoiminta on ryhmänjäsenten yhteisen toiminnan tulos. (Kemppinen & Rouvinen-Kemppinen 1998, 50.)

Oppilaitoksen toiminnan kannalta on tärkeää, että opiskelemaan valitut opiskelijat myös sitoutuisivat opintoihin ja heidän tavoitteensa olisi valmiina. Yhteisöllisyyden onnistuminen on yksi keino vähentää keskeyttämistä ja sitouttaa opiskelijaa opintoihin. Ohjaajana täytyy kuitenkin hyväksyä tosiasia, että kaikkien kohdalla opintoihin sitouttaminen ei tule onnistumaan, joko heidän alkuperäisistä vahvoista tavoitteista, tai erilaisista ongelmista johtuen. Ohjaajan on kuitenkin oltava tasapuolinen kaikkia kohtaan, vaikka oppilaita ei olisi helppo ohjata.

5.1 Opettajan rooli

Opettajan rooli on olennaisen tärkeä luokan ilmapiirin kannalta. Sallivassa, avoimeen vuorovaikutukseen pyrkivässä luokassa oppilas kokee olevansa arvostettu ja hyväksytty. Tällaisessa luokassa oppilaat ovat aktiivisia, puhuvat enemmän ja pyrkivät luoviin ratkaisuihin. Itseensä luottava opettaja luo tutkimusten mukaan luokan lämpimän ilmapiirin ja suosii itse luovia ja joustavia opetusratkaisuja. (Aho & Laine 1997, 41.)

Opettaja voi vaikuttaa luokan ilmapiiriin kannustamalla myönteiseen vuorovaikutukseen, toisten huomioonottamiseen ja kunnioittamiseen. Opettajalla on myös tärkeä rooli ryhmän yhteisöllisyyden lisääjänä. Tärkein asia on opettajan oma kiinnostus ja ymmärrys yhteisöllisyyden merkityksestä opiskelijan hyvinvointiin ja opiskelun edistämiseen.

5.2 Opettajan sosiaaliset taidot

Nykyaikainen opettaja ei ole enää vitso kädessä toimiva pelottava auktoriteetti, vaan ohjaaja joka pyrkii aitoon vuorovaikutukseen opiskelijoiden kanssa. Onnistuakseen tässä pitäisi työskentely sujua aidosti luonnollisella tavalla ilman turhaa tärkeilyä. Aitoon opiskelijan kohtaamiseen ei liity hänen yläpuolelleen asettumista, auktoriteettikiistoja tai syylistämistä. (Kemppinen & Rouvinen-Kemppinen 1998, 215.)

Sosiaalisuus ja mitä se merkitsee tarkoittaa eri ihmisille hyvinkin eri asioita. Sosiaalisuudesta puhuttaessa tarkoitetaan sosiaalisia taitoja eli kykyä toimia rakentavasti työyhteisössä ja taitoa ratkaista sosiaalisia ongelmia tavalla, mikä johtaa kaikkien kannalta hyvään lopputulokseen. Sosiaalisuus tarkoittaa halua olla ihmisten kanssa, kun taas sosiaaliset taidot tarkoittavat kykyä olla muiden kanssa (Keltikangas-Järvinen 2010, 17). Sosiaalisuus helpottaa sosiaalisten taitojen hankkimista, mutta eivät takaa sosiaalisten taitojen olemassaoloa eivätkä ole niiden saavuttamisen edellytys.

Myöskään ulospäin suuntautuneisuus ei ole sosiaalisuutta, vaikka puheliaisuutta yhdistetään siihen. Omaa persoonaa ei tarvitse avoimesti paljastaa, vaan hiljainenkin ja omista asioista vaitonainen voi olla sosiaalinen ja pitää muiden ihmisten seurasta. Empatiaa voidaan pitää yhtenä sosiaalisten taitojen lähtökohtana. Temperamenttipiirteistä sensitiivisyys on tärkeä piirre, kun puhutaan sosiaalisista taidoista. Sensitiivinen aikuinen aistii tunteita ja havaitsee, milloin sosiaalinen tunnelma muuttuu. Hän osaa asettaa sanansa ja käytöksensä tilanteen vaatimusten mukaan. (Keltikangas-Järvinen 2010, 58–61.)

5.3 Ryhmäytyminen

Ryhmäytymisellä tarkoitetaan prosessia, jossa on oleellista ryhmän jäsenen keskinäinen tunteminen, vuorovaikutus, luottamus ja viihtyminen. Ryhmäytyminen alkaa tutustumisella ryhmän jäseniin, pelkkä nimien osaaaminen ei riitä, vaan luottamuksellisen ilmapiirin aikaansaaminen vie aikaa. Hyvin ryhmäytynyt luokka edistää oppimista ja ehkäisee syrjäytymistä. Tutustuminen ja sääntöjen luominen on aloittavassa ryhmässä tärkeää. Oppilaitoksessa ryhmäytyminen on osa yhteisöllisyyden muodostumista.

Ryhmäytymiseen voi opiskelijalla olla negatiivinen suhtautuminen etukäteen, vaikka hän ei tiedä mitä ryhmäytymisellä tarkoitetaan. Ryhmäytymiseen voidaan valita ryhmälle sopivampi sana kuten tiivistää, pakata, kimpattaa, kimputtaa, tihentää, jenkittää jne. (Aalto 2000, 69.) Ryhmäytymisessä on eri kehitysvaiheita. Tässä työssä keskitytään ryhmän aloitus eli muodostumisvaiheeseen.

5.4 Ryhmäytymistyö

Opintojen alussa on ryhmäyttämisen ensisijainen tavoite opiskelijoiden sitoutuminen opintoihin ja opiskeluympäristöön. Aloitusvaiheen tavoite on tutustuttaa oppilaat toisiinsa ja aloittaa myönteisen ja luottavaisen ilmapiirin rakentaminen, hyvän ryhmähengen luominen ja omaan ammattialaan tutustuminen. Positiiviset kokemukset ryhmästä luovat perustan yhteisöllisyydelle. Mikäli opiskelija kokee ryhmän vetovoimaiseksi ja kokee hyötyvänsä siitä, hän haluaa myös kuulua siihen.

Opintojen edetessä ryhmän kanssa voidaan tehdä muita yhteistoimintaa ja vuorovaikutusta, ongelmanratkaisutaitoja ja itsetuntemusta vahvistavia harjoituksia. Nämä myös tukevat ryhmän kehitystä eri vaiheissa ja kehittävät yksilön omaa kasvua.

Ryhmän oppimista edistävä vaikutus perustuu oppimisprosessin emotionaalisuuteen. Kun oppiminen tuntuu vaikealta, toisten opiskelijoiden tuki kannustaa ja lohduttaa. Huomataan, että ongelmat eivät ole yksilöllisiä, kun ne jaetaan vertaisryhmässä. Lisäksi vertaisryhmä kannattelee opiskelijaa kun, hänellä on haasteita tai jos hän epäonnistuu tehtävässä. (Repo-Kaarento 2007, 25.)

Opiskelijoiden ryhmäytymiseen on erilaisia ryhmäytymis- ja tutustumisharjoituksia. Aloitusvaiheessa tutustumisharjoituksiksi sopivat parhaiten harjoitukset, jotka eivät ole tunteisiin vetoavia, vaan koko ryhmä pystyy niihin osallistumaan tilanteesta ahdistumatta.

5.5 Peli ryhmäyttämisen välineenä

Ryhmässä pelaaminen mahdollistaa pelaajien välisen vuorovaikutuksen, kun tavoitellaan kohti yhteistä tavoitetta. Pelatessa keskustellaan, sekä peliin, että sen sisältöön liittyvistä asioista. Ryhmässä toimiminen toteutuu erityisesti silloin, kun pelin tehtävät vaativat päättelyä. (Jaatinen 2016, 17–18.)

Pelillisessä opetuksessa on ohjaus ja opetus kaksitahoista. Peli itse esittää opiskeltavan sisällön ja antaa pelaajille suoraa palautetta ja näin ohjaa pelaamista. Opettaja on kasvatuksellisesti vastuussa ja antaa pelin lisäksi opiskelijoille ohjeita ja palautetta sekä rajaa peliaikaa. Opettajaa tarvitaan myös pelillisessä opetuksessa ja ohjaamisessa, jotta peli saadaan edistämään oppimista. Liiallinen ohjaaminen voi kuitenkin hankaloittaa oppimista. (Jaatinen 2016, 19.)

5.6 Opettajan digitaaliset valmiudet

OAJ:n Askelmerkit digiloikkaan -selvityksen mukaan opettajista yli puolet suhtautui myönteisesti digitalisaation tuomiin mahdollisuuksiin. Opettajien ja opiskelijoiden digitaalinen osaaminen tulisi varmistaa eri kouluasteilla. Selvityksen mukaan ammatillisen oppilaitoksen opettajat arvioivat tieto- ja viestintätekniikan osaamistaan melko hyväksi tai hyväksi, mutta opettajienkin välillä on eroja.

Digitaalisuuden hyödyntämiseen opetuksessa sekä siihen suhtautumisessa on alakohtaisia eroja. Erityisesti opettajilla oli osaamisen puutteita tieto- ja viestintätekniikan pedagogisessa käytössä ja tähän kaivattiin enemmän tukea ja koulutusta. Jotta opettajat olisivat digiloikan edistäjiä, täytyy myös opettajien osaamista kehittää suunnitelmallisesti. Selvityksen mukaan opettajat haluaisivat käyttää tieto- ja viestintätekniikkaa opetuksessa enemmän. (Hietikko, Ilves & Salo 2016.)

6 PROJEKTISUUNNITELMA

6.1 Projektin tarve

Uumossa opiskelunsa aloittaa yleensä yhdessä ryhmässä noin 30 opiskelijaa, joiden lähtötaso on hyvin erilainen. Myös opiskelijoiden motivaatio opiskeluun vaihtelee. Osa on hyvin motivoituneita ja ammattialasta kiinnostuneita. Osa on ajautunut alalle, koska eivät ole päässeet ensisijaisesti haluamalleen linjalle.

Haasteena ryhmäytymiselle on myös opiskelijoiden suuri ikäjakauma ja hyvin erilainen lähtötaso. Samassa ryhmässä on sekä nuoria juuri peruskoulusta päässeitä, että ammattia vaihtavia aikuisia, joilla saattaa olla takanaan jo korkeakoulututkinto. Peruskoulusta suoraan tulleet opiskelijat usein arastelevat heitä vanhempia opiskelijoita. Vanhempien opiskelijoiden läsnäolo ryhmässä myös rauhoittaa opiskeluilmapiiriä. Nuoret opiskelijat, joilla on ollut heikko motivaatio opiskeluun, sitoutuvat opintoihinsa paremmin ja nopeammin, kun samassa ryhmässä on heitä vanhempia ja motivoituneita opiskelijoita.

Aikuisilta opiskelijoilta on usein myöhemmin, joskus paljonkin myöhemmin, tullut ryhmäytymisharjoituksista negatiivista palautetta. Osa kokee ne ajan haaskaamisena ja turhana leikkimisena. Tällöin voi ajatella, onko ryhmäytyminen onnistunut lainkaan.

Ryhmäytymiseen tarvitaan uusia menetelmiä. Digitaalisen pelin hyödyntäminen yhteisöllisyyden lisäämisessä tuo uuden menetelmän ryhmäytymiseen. Peli sopii eri-ikäisille ja ne voidaan suunnitella niin, että ne eivät ole irrallaan opiskeltavasta aiheesta. Tällöin myös harjoituksiin kriittisesti

suhtautuvat opiskelijat eivät edes huomaa tekevänsä ryhmäyttämisharjoitusta tai he eivät koe, että heidän aikansa menee hukkaan.

6.2 Projektin tavoitteet

Projektin tavoite oli saada tietoa, mitkä ovat toimipisteen opettajien valmiudet ja kiinnostus opiskelijoiden yhteisöllisyyden vahvistamiseen hyödyntäen digitaalista peliä.

Projektin aikana kehitettiin Puulaji -peli. Pelialustana käytetään verkko-sovellusta seppo.io. Pelin kehittäminen kuuluu luonnonvara-alan yksikön tavoitteisiin opiskelun digitalisoinnin edistämiseksi. Projektin aikana pyydetään peliä testanneilta opiskelijoilta palautetta pelistä sen kehittämiseksi.

6.3 Projektin toteutus

Ammatillisen reformin myötä on ollut pakko myös miettiä, mitä koulutusta yksikössä tarjotaan kaikille ryhmille ja voidaanko tarjontaa tehdä tarjotinmallilla joustavammaksi ja näin edistää jatkuvan haun opiskelun mahdollisuuksia. Uumon osastokokouksissa vuonna 2016 opettajat yhdessä pohtivat, mitkä kehittämistarpeet meillä olisi. Yhdeksi opetuksen kehittämistarpeeksi nousi verkko-opetuksen kehittäminen ja pelien tekeminen opetusmenetelmiksi.

Pelialustaksi Uumon käyttöön tuli Seppo.io, jonka saimme hankkeen kautta kokeiluun. Seppo on selainpohjainen, eikä vaadi sovellusten lataamista laitteelle (Seppo n.d). Tätä pelin selainpohjaista ominaisuutta verkopedagogi Niilo Korhonen piti erityisen tärkeänä.

Pelilautana toimii valitun alueen kartta, joko GPS-kartta tai kuva, ja liikkua voi ulkona tai sisällä. Opettaja luo peliin tehtävät, joita opiskelijat ratkovat ryhmissä. Opettaja ohjaa pelin kulkua pelin aikana. (Seppo n.d.)

Uumon ensimmäiseksi peliksi valitsin puulajipolun kehittämisen. Uumon alueella kasvaa kaikki kotimaiset puulajit ja niiden tunteminen kuuluu luonnonvara-alan kaikille opiskelijoille. Pelissä tutustutaan puulajeihin pelaamisen ohella. Kysymykset on laadittu niin, että ne sopivat kaikkien linjojen opiskelijoille. Peliä voi käyttää myös muiden alojen opiskelijat, sillä se ei vaadi mitään ennako-osaamista puista. Peliä siis voi käyttää ryhmäyttämiseen tai vaikka virkistysmielessä liikkumiseen ulkona.

Testiryhmät 2016 pelasivat vielä tarkoituksellisesti keskeneräistä peliä. Kysymyksiä oli tällöin laadittuna vasta osa, sillä haluttiin saada palautetta opiskelijoilta pelin toimivuudesta ja kysymysten laadusta. Pelaajille ei kerrottu, että pelin tarkoitus oli myös yhteisöllisyyden parantaminen. Palaut-

teissa tuli ilmi joitakin virheitä pelissä, mutta eniten pelissä oli ollut ongelmana tablettien toimimattomuus. Suurin ongelma tableteissa oli, että niiden välimuisti pitää tyhjentää ennen uuden pelin alkamista. Muutoin kirjautuminen ei onnistunut ja pelaajat turhauntuivat tabletin toimimattomuuteen.

Opetushenkilökunnan digiosaaminen ja kiinnostus yhteisöllisyyden lisäämiseen pelin avulla, kartoitettiin kyselyn avulla.

6.4 Projektin aikataulu

Projekti alkoi syksyllä 2016 ja se jatkui kevääseen 2018 asti (kuva 2).

TOIMINTA	ALOITUS	LOPETUS	HUOMAUTUKSIA
Projektin aloitus	25.8.2016		Seppo-pelialustan esittely yksikössä
Työryhmä	4.9.2016		Puulajipelin kehittäminen alkoi
Osastokokous	13.10.2016		Puupolku on rakennettu valmiiksi, mutta sähköiset tehtävät ovat suunnitteilla
Pelin 1. testaus	9.11.2016		
Hyrian henkilöstöpäivät	11.16.2016		Seppo-pelin esittely/Niilo
Osastokokous	24.11.2016	26.11.2016	Niilo kertoi Seppo-pelien toteutuksista
Pelin testaaminen ja kehittäminen jat	4.12.2016	21.12.2017	Useita eri ryhmiä
Virtuaalivirtuosi-hanke päättyi	31.12.2016		
Osastokokous	7.9.2017		Digivälkyn esittely / Reija
Osastokokous	26.10.2017		Digitalisaatio-osaaminen meillä
Digivälkky-hanke päättyi	31.12.2017		
Kysely opettajille	1.3.2018	8.3.2018	
Tulosten analysointi	15.3.2018	17.3.2018	
Projektin lopetus	30.3.2018		Johtopäätökset

Kuva 2. Projektin aikataulu

Pelin kehittäminen aloitettiin projektin alkaessa syksyllä 2016. Puulajeista edustavat yksilöt valitsi kouluttaja Heikki Kiuru. Alueella olevien puiden GPS-sijainnit merkittiin pelin kartalle.

Peliä testattiin kaksi kertaa syksyllä 2016.

Seppo-pelin 1. testaus 9.11.2016 Uumo, ryhmässä MAAT16AH opiskelijoita, puutarhapuolen kouluttaja ja opettaja ja ammattiohjaaja.

Seppo-pelin 2. testaus 15.12.2016 Uumo, ryhmässä Luonto- ja ympäristöalan opiskelijat (aikuisryhmä, jotka olivat aloittaneet joulukuussa 2016).

Keväällä 2017 pelin kysymykset kaikista puulajeista oli valmiina. Lukuvuonna 2017 peliä pelasi useampi opiskelijaryhmä. Puulajipeliä pelasi keväällä 2017 myös Hyrian palvelualojen ryhmä, mikä käsitti Hyrian kaikki kuuraattorit, opinto-ohjaajat, terveydenhoitajat ja palvelupäällikön.

Syksyllä 2017 pelin kaikki kysymykset muutettiin sellaisiksi, että niihin saa vastauksen automaattisesti. Tämän oli tarkoitus auttaa pelin ohjaajana toimivan opettajan roolia. Pelin automatisointi mahdollisimman helppokäyttöiseksi oli tarkoitus auttaa pelin käyttöönottoa, kun ohjaukseen ei tarvittaisi erityistä osaamista pelialustan käytöstä.

Talvella 2017 aloittanut luonto- ja ympäristöalan aikuisryhmä pelasi peliä tammikuussa 2018. Heidän palautteensa mukaan peli toimi jo hyvin ja pelaajat kokivat, että se sopii hyvin ryhmäyttämiseen ja toisiinsa tutustumiseen.

6.5 Projektin voimavarat

Hyrian verkkopedagogi Niilo Korhonen toimi hankkeiden koordinaattorina. Korhonen antoi myös teknistä tukea pelin kehittämisessä ja oli mukana, kun ensimmäiset pelit otettiin koekäyttöön vuonna 2016.

Puulajipolun idean esitti kouluttaja Heikki Kiuru. Kiurun ajatuksesta puulajipolku on toteutettu niin, että lajitunnistukseen sopivat puut on valittu Uumon alueelta niin, että polun kiertäminen olisi mielekästä. Luonto- ja ympäristöalan opiskelijat vuodelta 2014–2015 olivat tehneet puulajipolulle tietoisuuksia, joiden avulla puulajipolku voitiin kiertää. Vuonna 2016 alkoi puulajipolun kehittäminen peliksi Seppo.io alustalla. Peliin laadittiin sopivat kysymykset ja peliin luotiin tarina.

Projektia on toteutettu oman työn ohessa aina silloin, kun siihen on ollut mahdollista syventyä. Projektin pitkäkestoisuudesta on ollut se hyöty, että peliä on voitu kehittää saatujen kokemusten kautta omaan työhön sopivaksi. Haittana projektin pitkästä kestosta on ollut se, että oma innostus kehittämiseen on alkanut hiipua, koska kokemukset siitä, että peliä hyödynnettäisiin toimipisteessä ryhmäyttämässä tai opetuksessa on pelkätään itsellä.

6.6 Projektin työmäärä

Projektin työmäärä jakaantuu kolmelle vuodelle, eikä sille ole annettu käytettävissä olevaa tuntimäärää. Työajan seurannassa projektia ei ole seurattu, koska työajalla peliin käytetty työpanos on ollut pieni. Pelin käyttöönottoa on kokeiltu opetustunneilla. Jokaista peliä kokeilutta ryhmää kohden on aikaa varattu tunti pelin pelaamiseen. Ohjaajalta on pelin valmisteluun, ohjaamiseen ja lopetukseen varattu noin puolitoista tai kaksi tuntia ryhmää kohden.

Kyselytutkimuksen tekeminen ja työn kirjallinen osuus on tehty omalla ajalla, koska se kuului omiin opintoihini. Kyselyyn vastanneet ovat käyttäneet vastaamiseen oletettavasti työaikaan noin 10 minuuttia vastaajaa kohden.

6.7 Projektin riippuvuussuhteet

Hyria koulutuksella oli vuonna 2016–2017 käynnissä hankkeet edistämässä koulutuksen digitalisointia. Uumosta osallistuimme hankkeisiin, koska saimme näin resursseja uusien menetelmien kehittämiseen. Hankkeiden

aikana saimme käyttöömmme pelialustan pelin rakentamiseen, sekä teknistä tukea pelin toteutukseen. Opiskelijoiden käyttöön hankittiin tabletteja pelin pelaamista varten, että kaikki opiskelijat pystyisivät pelaamaan tasavertaisina, eikä pelaaminen vaatisi omaa matkapuhelinta.

Puulajipolkupelin kehittäminen oli osa Virtuaalivirtuoosit ja DigiVälkky –hankkeita. Virtuaalivirtuoosit-hankkeessa korostui pelillistetyn opetuksen tuominen osaksi ohjaus- ja opetustoimintaa. Hankkeen rahoituksella tuettiin virtuaalisen HyriaVillagen käyttöönottoa. Samoin tuotettiin pelillistettyä materiaalia itslearning-oppimisympäristöön. Seppo-pelialustan käyttöä pilotoitiin oman luonnonvarayksikkömmme lisäksi myös sosiaali- ja terveys- sekä matkailu- ja ravitsemisaloilla. (Hyriakertomus 2016.)

Virtuaalivirtuoosit hanke toteutettiin 8.6.2015–31.12.2016. Tässä hankkeessa kehitettiin erilaisia virtuaalisia oppimiskäytäntöjä, kuten erilaisia pelillisiä virtuaaliympäristöjä. (Hyria n.d.c.) Pedagogisen osaamisen hankkeisiin kuulunut DigiVälkky toteutettiin 14.2.2015–31.12.2017 ja tämä hanke tähtäsi työpaikalla tapahtuvan oppimisen tukemiseen ja digitaalisen tuen, sekä työpaikkojen digiosaamisen parantamiseen. Hyriassa hankkeiden koordinaattorina toimi verkkopedagogi Niilo Korhonen. (Hyria n.d.d.)

6.8 Riskien tunnistaminen ja niihin varautuminen

Seppo-pelin käyttöönotto ja pelin ohjaaminen ei vaadi suurta digitaali-osaamista opettajilta, vaan ennen kaikkea kiinnostusta ja halua oppia uutta, sekä uskoa pelin käyttömahdollisuuteen yhteisöllisyyden tukemisessa. Opettajien mahdollisuudet opiskella pelin hyödyntämistä vaatii organisaation johdon tuen, sillä siihen on varattava myös resursseja. Toimipisteessämme on digimyrönteinen johto. Riskinä on, jos toimipisteen esimies vaihtuu tai koko Hyrian organisaatiotasolla tulee linjauksia ajankäytöstä suhteen, joita myös meidän toimipisteessämme on noudatettava.

Ongelmat tablettien osalta on ratkaistu niin, että välimuistit on tyhjennetty ennen uuden pelin alkua. Tällöin ongelmia kirjautumisessa ja tablettien toimimattomuudessa ei ole ollut. Mikäli opiskelijat haluavat käyttää omia älypuhelimiaan pelaamiseen, on se tietenkin sallittua. Tabletit olen kuitenkin halunnut pitää, koska haluan varmistaa samanarvoisuuden opiskelijoiden kesken. Lähes kaikilla opiskelijoilla on jo älypuhelin, mutta ryhmässä on aina muutama opiskelija, jolla sitä ei ole tai puhelimen akku on tyhjä.

Puulajipeliä pelanneella Hyrian palvelualojen ryhmällä, oli eniten teknisiä ongelmia pelaamisessa. Pelisovellusta ei osattu käyttää, vaikka se on hyvin yksinkertainen ja he saivat saman ohjeistuksen pelin alussa mitä muutkin ryhmät. Ryhmästä huomasi, että he olivat tottumattomia älypuhelimien käyttöön ja pelaamiseen. Suurin ongelma oli kuvan tai videon ottaminen ja liittäminen vastaukseen.

Aluksi pelin kysymyksissä oli monipuolisesti eri tehtävätyyppejä, jotta sai näkemystä siitä, mitkä tehtävätyypit toimivat parhaiten. Opiskelijat yleensä pitivät siitä, että saivat liittää vastauksiin kuvaa tai videota. Osaa opiskelijoista tämä taas häiritsi, eivätkä he halunneet kuvata itseään. Hyrian omalla ryhmällä taas oli vaikeuksia kuvan liittämisen vastaukseen.

Alussa pelissä oli mukana myös kysymyksiä, joihin ohjaaja antoi pelin aikana pisteet. Syksyllä 2017 pelin kaikki kysymykset yksinkertaistettiin sellaisiksi, että niihin saa vastauksen automaattisesti. Myös lähes kaikki kuvien liittämiset on ainakin tällä hetkellä jätetty pois. Tavoite on, että pelin pelaaminen, sekä pelin ohjaamisen on mahdollisimman helppoa. Pelin ohjaamista on helpotettu, että se madaltaisi opettajien kynnystä olla itse pelin ohjaajana.

6.9 Projektin tulosten hyödyntäminen

Opiskelijat ovat pitäneet pelistä, vaikka se ei olekaan hauskuuttava. Puulajipelistä saadun palautteen ja kokemuksen myötä on Uumossa päätetty jatkaa pelien kehittämistä ja käyttämistä. Heikki Kiurun kanssa olemme kehittämässä uusia pelejä, kuten jalopuulajit sekä käävät. Lisäksi Uumon havaintometsään on tehty metsätyyppi-peli. Kyselytutkimuksen tarkoitus on selvittää, mikä opettajien kiinnostus pelien käyttämiseen jatkossa on ja kannattaako pelejä kehittää lisää eri aloille.

Opiskelijat ovat olleet mukana suunnittelemassa pelien kysymyksiä, mutta yleensä näitä kysymyksiä on ollut vaikea käyttää pelissä. Peli vaatii tietynlaiset kysymykset, jotta se olisi peli. Seuraavien kehitettävien pelien tarkoitus on olla enemmän pedagoginen, mutta ne sopivat varmasti myös luonnonvara-alan opiskelijaryhmien ryhmäyttämiseen. Pelin kysymysten rakentaminen ja pelin pisteiden sijoittaminen paikoilleen vaatii aikaa. Lisäksi peli tulee testata ennen käyttöönottoa, että virheet ja toimimattomuudet huomataan ja korjataan.

Puulajipolku-peli on nyt valmiina ja sitä voidaan hyödyntää eri ryhmillä riippumatta koulutusalaista. Peli sopii myös opiskelijoiden ryhmäyttämiseen ja näin yhteisöllisyyden lisäämiseen. Opiskelijoilta saadun palautteen perusteella tässä on onnistuttu, mutta muutoin ryhmäytymisen onnistumista tai onko se onnistunut juuri pelin avulla, ei ole mitattu.

Projektin tutkimustuloksen perusteella pystyy koulutuspäällikkö arvioimaan henkilöstön koulutustarpeen, jotta pääsemme toimipisteen tavoitteen mukaiseen digiloikkaan opetuksessa ja opiskelijoiden hyvinvoinnin lisäämisessä. Lisäksi voidaan arvioida, tarvitaanko yksikössä muita digitaalisia menetelmiä yhteisöllisyyden lisäämiseksi, kuin puulajipeli.

7 YHTEISÖLLISYYDEN LISÄÄMINEN DIGITALISOINNIN AVULLA KYSELY

Opetushenkilöstöllä on ollut heikko kiinnostus pelillistämiseen. Syytä tähän kartoitettiin kyselytutkimuksen avulla, missä mitataan sekä digiosaimista, että kiinnostusta pelillistämiseen ja yhteisöllisyyden lisäämiseen. Lisäksi kyselyllä kartoitettiin myös, onko opiskelijoiden yhteisöllisyyden turvaaminen opetushenkilöstön mielestä tarpeellista ja ovatko he toteuttaneet sitä aiemmin muilla keinoin. Myös opiskelijoilta kerättiin palautetta pelien käytöstä vapaamuotoisten kyselyiden avulla.

7.1 Tutkimusmenetelmät

Tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin tutkimusmenetelmänä kvalitatiivista tutkimusmenetelmää. Kvalitatiivinen tutkimuksessa kerätty tutkimusaineisto perustuu pieneen tapausmäärään ja tutkimuksen tavoite on ymmärtää tutkimuskohdetta (Hirsijärvi ym. 1998, 180–181).

Tutkimus toteutettiin kyselytutkimuksena toimipisteen opetushenkilöstölle. Kyselyn tavoite oli selvittää, ovatko opettajat kiinnostuneita opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämisestä. Kyselyllä selvitettiin myös opettajien digitaalisen osaamisen taidot.

Kyselytutkimuksen haittana on se, että ei voi varmistua siitä, kuinka vakavasti kyselyyn vastaavat suhtautuvat tutkimukseen ja kuinka paljon kyselyyn jätetään vastaamatta. Lisäksi kyselylomake tulisi laatia niin, että kysely olisi selkeä ja vastausvaihtoehdot onnistuneita vastaajan näkökulmasta. (Hirsijärvi ym. 1998, 191.)

Opetushenkilöstön kysely toteutettiin sähköpostilla ja vastausaikaa kyselyyn oli noin kaksi viikkoa. Kyselyn puolivälissä vastausta kyselyyn muistutettiin uudelleen. Linkin kyselyyn lähetti yksikön koulutuspäällikkö, että kyselyyn suhtauduttaisiin vakavammin ja vastauksia saataisiin enemmän. Kysymykset olivat pääosin monivalintakysymyksiä, jotta kyselyyn vastaaminen ei veisi paljoa aikaa. Lisäksi oli mahdollisuus vapaaseen sanaan. Kysymykset opetushenkilöstölle ovat kokonaisuudessaan liitteessä 3.

7.2 Aineiston analysointi

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa on tarkoitus löytää tosiasioita tutkittavasta kohteesta ja tutkia kohdetta mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Tutkijan on vaikea olla täysin objektiivinen, koska sekä omat arvonäkökohdat ja mitä asiasta entuudestaan tiedetään vaikuttavat siihen, miten tutkittavaa ilmiötä pyritään ymmärtämään. (Hirsijärvi ym. 1998, 161.)

Tässä projektissa, sekä kysymysten laadinnassa, että tulosten analysoinnissa, heijastuu tutkijan oma näkemys ja kokemus tutkittavasta aiheesta.

Toimipisteessä on opetushenkilöstöä 20 henkilöä ja vastauksia kyselyyn saatiin 10. Vastausprosentti oli siis 50 prosenttia. Kyselyn aikana oli OAJ:n lakkouhka, mikä saattoi osaltaan vähentää vastausmäärää. Lakkouhkatilanteen seuranta vei henkilöstöltä aikaa, sillä lakonuhan tilannetta oli pakko seurata. Osa henkilöstöstä ei ollut tänä aikana paikalla vastaamassa kyselyyn. Henkilöstölle tulee paljon erilaisia kyselyitä, joten vastaaminen eri kyselyihin vie työaikaa. Vastataksaan kyselyyn täytyy pitää sitä itselle tärkeänä tai pakollisena.

Kadon aiheuttamaa vääristymää vastausten analysoinnissa on vaikea arvioida. Ei voi tietää jättikö juuri ne henkilöt vastaamatta kyselyyn, joilla ei ole lainkaan kiinnostusta yhteisöllisyyden takaamiseen tai kiinnostusta ja osaamista digitalisaation lisäämiseen.

8 TULOKSET

Kysymyksillä opetushenkilöstölle oli tarkoitus kartoittaa henkilöstön digiosaamista sekä kiinnostusta opiskelijoiden yhteisöllisyyden tukijana toimimiseen. Keskeiset tulokset kyselyyn on tiivistettynä alalukuihin.

Ensimmäisillä kysymyksillä (1–4) oli tarkoitus saada tietoa opetushenkilöstön yleisestä osaamisesta ja verkkoympäristön käyttämisestä opetuksessa. Seuraavilla kysymyksillä (5–7) oli tarkoitus saada tietoa, onko vastaajalla kiinnostusta ja kokemusta opiskelijoiden yhteisöllisyyden tukemiseen ryhmäyttämisen avulla. Lopuilla kysymyksillä (8–16) oli tarkoitus kartoittaa vastaajien oma osaaminen ja kiinnostus pelillistämiseen.

8.1 Verkko-oppimisympäristö

Vastauksena kysymykseen, mikä vaihtoehto kuvaa parhaiten omaa tilannettasi Hyriassa käytössä olevasta Itslearning alustasta (kuva 3, s. 18), 70 prosenttia vastaajista vastasi, että käyttää Itslearning alustaa jonkin verran, mutta on vielä paljon toimintoja, joihin ei ole tutustunut. 30 prosenttia vastaajista vastasi käytön olevan hyvin sujuvaa. Kukaan vastaajista ei siis ollut sitä mieltä, että käyttäisi alustaa vain materiaalin jakoa varten, tai itsellä ei ole kiinnostusta eikä tarvetta alustaa käyttää.

1. Mielestäni Hyriassa käytössä olevan Itslearning alustan käyttö on itselleni *

[.png](#)
[.pdf](#)
[.xls](#)
[.csv](#)

Osallistujamäärä: 10

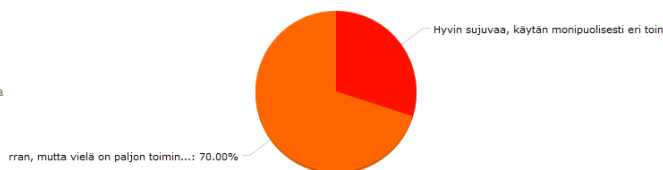
3 (30.0%): Hyvin sujuvaa, käytän monipuolisesti eri toimintoja

7 (70.0%): Käytän jonkin verran, mutta vielä on paljon toimintoja mihin en ole tutustunut

- (0.0%): Käytän materiaaliainjakoa varten

- (0.0%): Itselläni ei ole kiinnostusta eikä tarvetta käyttää

- (0.0%): Muuta



Kuva 3. Vastausten jakauma kysymykseen 1

Tässä kohtaa voi jo päätellä, että kateprosentti näkyy vastauksista, sillä on tiedossa, että koko opetushenkilöstöllä ei ole näin hyvät valmiudet verkko-oppimisympäristön käyttöön. Tässä heijastuu tutkijan oma tietämys ja kokemus aiheesta, eikä täysin objektiivinen tulkinta pelkän kysymykseen vastauksien perusteella.

Toisessa kysymyksessä (kuva 4), miten Itslearning -alustasta koetaan olevan hyötyä, koki suurin osa erittäin hyödylliseksi sen, että materiaalia ja aikaa säästyi, kun materiaalia ei tarvitse kopioida opiskelijoille. 70 prosenttia piti alustaa tärkeänä tai erittäin tärkeänä tiedotuskanavana ja 30 prosentille ei ollut merkitystä tai kokemusta asiasta. Ohjaavien tehtävien tekeminen oli tärkeää tai erittäin tärkeää 80 prosentille vastaajista.

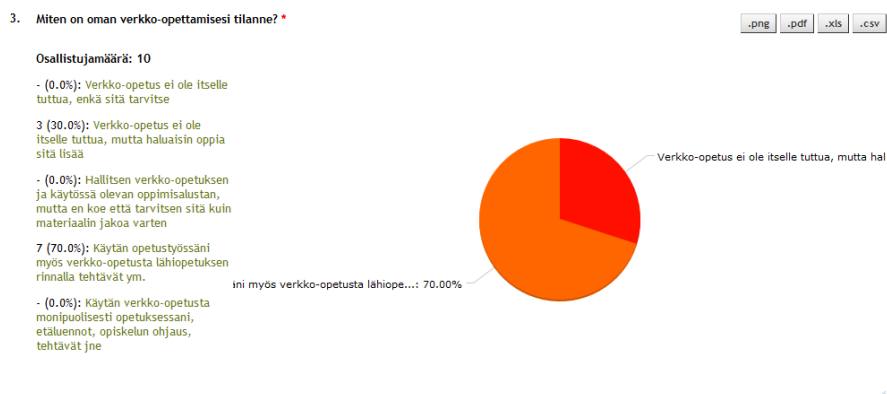
2. Minusta Itslearningistä on eniten hyötyä koska *

Osallistujamäärä: 10

	Erittäin tärkeää		Tärkeää		Ei merkitystä		En osaa sanoa, ei kokemusta	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Materiaalia ei tarvitse tulostaa, näin säästyy paperia	5x	50,00	4x	40,00	1x	10,00	-	-
Materiaalia ei tarvitse kopioida, säästän työaikaa	6x	60,00	3x	30,00	1x	10,00	-	-
Saan lisättyä teoriaopetuksen tueksi lisämateriaalia	7x	70,00	2x	20,00	-	-	1x	10,00
Saan tehtyä oppimista ohjaavia tehtäviä monipuolisesti	4x	40,00	4x	40,00	-	-	2x	20,00
Kanava missä pystyy tiedottamaan opiskelijoita	6x	60,00	1x	10,00	2x	20,00	1x	10,00
en osaa sanoa	-	-	-	-	-	-	1x	10,00
kalenteri	1x	10,00	-	-	-	-	-	-

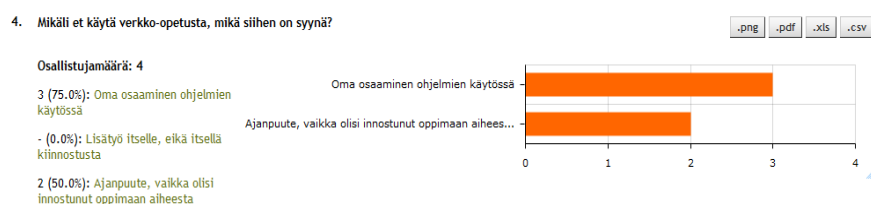
Kuva 4. Vastausten jakauma kysymykseen 2

Kolmannessa kysymyksessä (kuva 5, s. 19) kysyttiin oman verkko-opettamisen tilannetta. Vastaajista 70 prosenttia käyttää alustaa lähiopetuksen rinnalla ja 30 prosentilla vastaajista ei ole verkko-opetus tuttua, mutta haluaisi oppia sitä lisää.



Kuva 5. Vastausten jakauma kysymykseen 3

Neljännessä kysymyksessä (kuva 6) kysyttiin, mikäli ei käytä verkko-opetusta mikä on siihen syynä. Tähän kysymykseen vastasi neljä henkilöä, vaikka edellisen kysymyksen perusteella olisi vastauksia luullut olevan vain kolme. Suurin syy, miksi verkko-opetusta ei itse käytä, on oman osaaminen. Puolella vastaajista oli syynä siihen miksi ei käytä verkko-opetusta, ajan puute, vaikka olisi itse kiinnostunut sitä käyttämään.



Kuva 6. Vastausten jakauma kysymykseen 4

8.2 Yhteisöllisyys

Kysymykset (5–7) koskivat ryhmäyttämistä, eli opettajan keinoja opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämiseen. Kysymykseen viisi (kuva 7, s. 20), mitä mieltä oltiin opiskelijoiden ryhmäyttämistä, vastaajista 60 prosenttia koki ryhmäyttämisen olevan hyödyllistä ja tukevana sitä eri keinoin. Vastaajista 30 prosenttia koki ryhmäyttämisen hyödyllisenä, mutta ei ollut vielä itse sitä toteuttanut. Kukaan vastaajista ei kokenut, että ryhmäyttämisen olisi tarpeetonta.

5. Mitä mieltä olet opiskelijoiden ryhmäyttämisestä? *

[.png](#) [.pdf](#) [.xls](#) [.csv](#)

Osallistujamäärä: 10

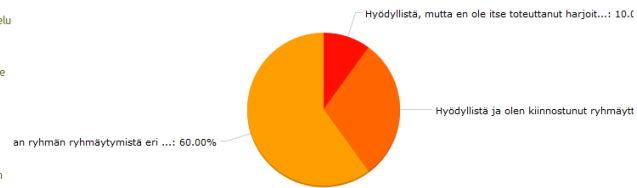
- (0.0%): Tarpeetonta, opiskelijat
tutustuivat toisiinsa muutenkin

- (0.0%): Tarpeetonta koska opiskelu
on monimuoto-opiskelua ja
lähipäivä on niin vähän

1 (10.0%): Hyödyllistä, mutta en ole
itse toteuttanut harjoituksia

3 (30.0%): Hyödyllistä ja olen
kiinnostunut ryhmäyttämisestä eri
keinoin, mutta en ole vielä tehnyt
sitä

6 (60.0%): Hyödyllistä ja edesauttaa
ryhmän ryhmäytymistä eri keinoin



Kuva 7. Vastausten jakauma kysymykseen 5; Mitä mieltä olet opiskelijoiden ryhmäyttämisestä

Kysymyksessä kuusi (kuva 8), kysyttiin miten vastaajat olivat ryhmäyttämistä toteuttaneet, vastasi 30 prosenttia teettävänsä useita ryhmäyttämisharjoituksia. Vastaajista 30 prosenttia teki useita ryhmäytymisharjoituksia opintojen alussa ja yhden vastaajan mielestä opiskelijat ryhmäytyvät työtuntien aikana itsestään. Kukaan vastaajista ei ollut sitä mieltä, että ryhmäytyminen tapahtuu Uumon yhteisessä ryhmäytymispäivässä pelkästään.

Nämä vastaukset ovat sitä, mitä omien havaintojen perusteella olen huomannut yksikössä toimittavan. Vastuksista itseä yllätti, että 30 prosenttia tekee useita ryhmäytymisharjoituksia koko opiskelijoiden opintojen ajan. Tästä vastausprosentista täytyy huomioida se, että 30 prosenttia vastuksista tarkoittaa, että on kolme, jotka näin tekevät. Oman havainnoin perusteella arvelen, että vastaamatta jättäneistä kukaan ei lisäisi tätä vastausmäärää ja vastauskate aiheuttaa tähän kysymykseen vääristymän.

6. Miten olet toteuttanut opiskelijoiden ryhmäyttämisen ryhmänohjaajan/ vastuukouluttajan roolissa? *

[.png](#) [.pdf](#) [.xls](#) [.csv](#)

Osallistujamäärä: 10

- (0.0%): Ryhmä osallistuu uumo
tutuksi päivään ja ryhmäytyvät silloin

1 (10.0%): Ryhmä ryhmäytyy
työtuntien aikana itsestään

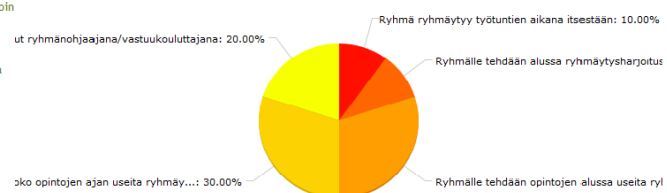
1 (10.0%): Ryhmälle tehdään alussa
ryhmäytymisharjoitus

3 (30.0%): Ryhmälle tehdään
opintojen alussa useita
ryhmäytymisharjoituksia

3 (30.0%): Ryhmälle tehdään koko
opintojen ajan useita
ryhmäytymisharjoituksia

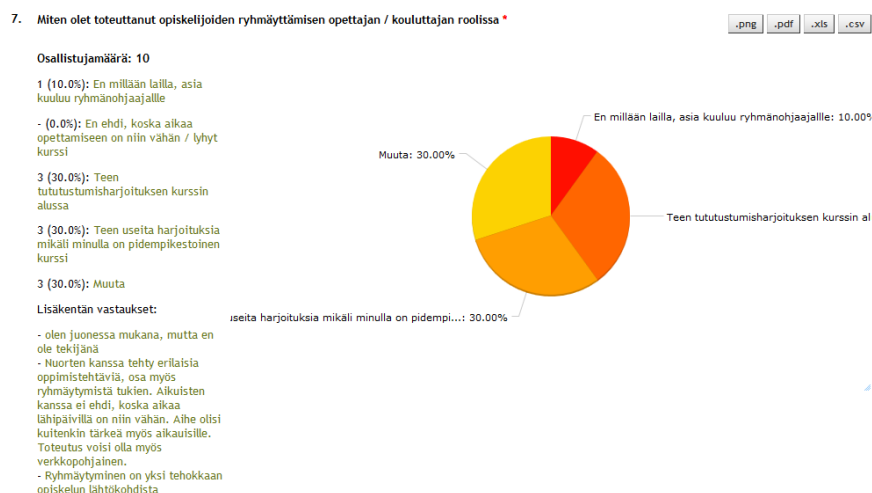
2 (20.0%): En ole toiminut
ryhmänohjaajana/ vastuukouluttajana

- (0.0%): Muuta



Kuva 8. Vastausten jakauma kysymykseen 6

Kysymyksen seitsemän (kuva 9, s. 21), miten ryhmäyttämistä on toteutettu, kirjoitti yksi vastaajista seuraavaa: ” Nuorten kanssa tehty erilaisia oppimistehtäviä, osa myös ryhmäytymistä tukien. Aikuisten kanssa ei ehdi, koska aikaa lähipäivillä on niin vähän. Aihe olisi kuitenkin tärkeä myös aikuisille. Toteutus voisi olla myös verkkopohjainen.”

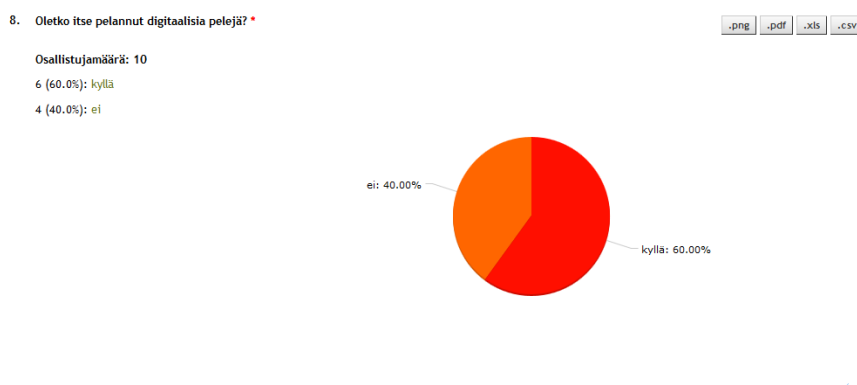


Kuva 9. Vastausten jakauma kysymykseen 7

Uumossa on nuoria opiskelijoita tällä hetkellä noin 100 ja aikuisia noin 500. Aikuisten ryhmäyttämisen tärkeys tiedetään ja ajan puute on suurin syy, miksi ryhmäyttämistä ei toteuteta. Ajan puute tarkoittaa tässä yhteydessä aikuisten lähipäivien vähyyttä. Opettajista tuntuu, että opetuksesta ei voi käyttää enää aikaa mihinkään muuhun, jotta käsiteltäviin ammatillisiin aiheisiin jäisi mahdollisimman paljon aikaa.

8.3 Pelien käyttö yhteisöllisyyden tukemiseen

Lopuissa kysymyksissä kysyttiin henkilöstön omaa kokemusta pelien käytöstä pelaajana ja pelien hyödyntämisestä omassa työssä ja ryhmäyttämisessä. Vastaajista 60 prosenttia oli itse pelannut digitaalista peliä ja vastaajista kaksi oli pelannut tekemääni lajitunnistuksen Seppo-peliä (kuva10).



Kuva 10. Vastausten jakauma kysymykseen 8

Kyselyssä kysyttiin myös vapaan sanan muodossa (kuva 11, s. 22), mitä pelejä vastaajat olivat itse kokeilleet ja mitä mieltä he niistä olivat. Vastaksien mukaan opettajat eivät ole kovin kokeneita pelaajia.

9. Mikäli olet pelannut, niin millaisia ja mitä mieltä olet niistä. Sana on vapaa.

Osallistujamäärä: 4

- seppo-peli, ja se on ihan ok :)
- Olen pelannut tosi vähän. Pelit ovat hyvä lisä, mutta eivät korvaa muuta opetusta.
- Sudoku - rentouttaa :)
Kaipaisin oman opetuksen tueksi mobiilikäyttöistä muistipeli-alustaa.
- Lajintunnistuspelejä

Kuva 11. Vastaustauksia mitä pelejä vastaajat olivat pelanneet.

Ryhmyyttämiseen ja opetukseen pelialustoja oli käyttänyt 30 prosenttia vastaajista (kuva 12).

10. Oletko käyttänyt pelialustoja ryhmyyttämiseen (esim. seppo-peli, kahoot) *

Osallistujamäärä: 10

3 (30.0%): kyllä

7 (70.0%): ei



Kuva 12. Vastausten jakauma kysymykseen 10

Vastaajista kaikki olivat kiinnostuneita käyttämään pelejä opetuksessa (kuva 13).

11. Oletko käyttänyt pelejä opetuksessa *

Osallistujamäärä: 10

3 (30.0%): kyllä

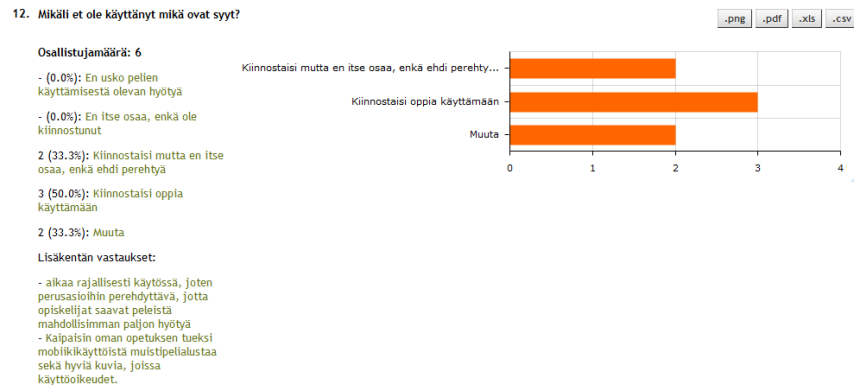
7 (70.0%): ei



Kuva 13. Vastausten jakauma kysymykseen 11

Vaikka pelejä ei tähän asti ollut käyttänyt vastaajista kuin 30 prosenttia (kuva 12, s. 23), oli 50 prosenttia vastaajista sitä mieltä, että heitä kiinnostaisi oppia käyttämään pelejä (kuva 14). Kukaan vastaajista ei ollut sitä mieltä, että pelien käytöstä ei olisi hyötyä, tai että ei olisi siitä kiinnostunut.

Osalla vastaajista syy siihen, että ei ole pelejä käyttänyt, oli se, että siihen ei ole osaamista, eikä siihen ehdi perehtyä.



Kuva 14. Vastausten jakauma kysymykseen 12

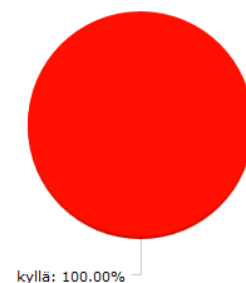
Vastuksien mukaan, kaikki vastaajat olisivat kiinnostuneita käyttämään opetuksessa tai ryhmäytymisessä valmiiksi tehtyjä pelejä (kuva 15). Mikäli tämä vastaus on luotettava, pelejä kannattaisi kehittää lisää eri aloille.

13. Oletko kiinnostunut käyttämään opetuksessa tai ryhmäytymisessä valmiiksi tehtyjä pelejä? *

Osallistujamäärä: 10

10 (100.0%): kyllä

- (0.0%): ei



Kuva 15. Vastausten jakauma kysymykseen 13

Pelin ohjaajina olisi kiinnostunut toimimaan itse 70 prosenttia vastaajista (kuva 16, s. 24). Vain 30 prosenttia vastaajista ei itse toimisi pelin ohjaajana. Tämä selittyy sillä, että ajatellaan, että pelin ohjaus vaatii paljon sellaista digitaalista osaamista, joita itsellä ei ole. Pelit eivät kuitenkaan ole monimutkaisia käyttää, vaan ohjauksen oppii nopeasti.

14. Oletko kiinnostunut toimimaan itse pelin ohjaajana (valmiissa pelissä) *

Osallistujamäärä: 10

7 (70.0%): kyllä

3 (30.0%): ei



Kuva 16. Vastausten jakauma kysymykseen 14

Vastaajista 30 prosenttia olisi valmis toimimaan pelitutorina muille kollegoille (kuva 17). Tämä vastaus on ilahduttava ja mahdollistaisi paremmin pelien hyödyntämisen, kun apuna olisi pelitutor. Etenkin alkuvaiheessa tarvittaisiin pelien käyttöön opettelussa varmasti tukea.

15. Oletko kiinnostunut toimimaan pelitutorina kollegoille

[.png](#)
[.pdf](#)
[.xls](#)
[.csv](#)

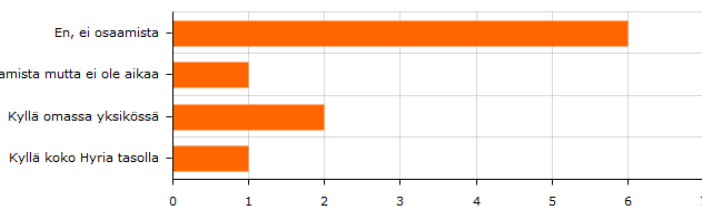
Osallistujamäärä: 10

6 (60.0%): En, ei osaamista

1 (10.0%): En, on osaamista mutta ei ole aikaa

2 (20.0%): Kyllä omassa yksikössä

1 (10.0%): Kyllä koko Hyria tasolla



Kuva 17. Vastausten jakauma kysymykseen 15

Viimeisessä kysymyksessä oli vastaajilla vapaa sana. Vapaassa sanassa kysyttiin, mitä mieltä on digitalisoinnista ja/tai yhteisöllisyydestä oppilaitoksessa ja siinä tuli seuraavia vastauksia:

- "Digitalisoinnista saisi paljon irti, kun vaan se olisi kaikille tuttua ja helppoa käyttää. Yhteisöllisyyttä löytyy, mutta vielä on kehitettävää."
- "Digitalisointi on hyvä lisä ja tuo syvyyttä opetukseen. Olen kuitenkin sitä mieltä, että hyvä renki, mutta huono isäntä. Olen innostunut käyttämään myös digitaalista opetusta muun opetuksen ohella."
- "Digitalisointi tarjoaa mahdollisuuksia opetuksen kehittämiseen. Peleillä merkitystä yhteisöllisyyden kannalta, jos pelejä pelataan ryhmissä."
- "Erittäin hyödyllistä ja osa tulevaisuutta - etenkin mobiilisti käytettävät versiot. Olisin kiinnostunut käyttämään opetuksessa, sekä ryhmäyttämisessä valmiiksi tehtyjä pelejä, mutta itse en osaa, eikä ole aikaa sellaisia tehdä."

- ”Verkko-opetuksen kehittäminen olisi tärkeää, mutta nykyisin ei ole aikaa perehtyä juuri mihinkään uuteen. Yhteisöllisyys on myös tärkeää; opetusmateriaalien, käytänteiden ja ideoiden jakaminen.”

Vastauksista tuli se esiin, että yhteisöllisyys olisi tärkeää myös henkilöstön välillä. Tähän ei tässä projektissa kiinnitetty juurikaan huomiota, vaan lähinnä keskityttiin opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämiseen. Kyselyssä kartoitettiin vastaajien kiinnostusta toimia digitutorina ja tämä osin kyllä edistäisi myös yhteisöllisyyttä henkilöstön kesken.

9 JOHTOPÄÄTÖKSET JA KEHITYSEHDOTUKSET

9.1 Johtopäätökset kyselyn tuloksista

Tämän kyselytutkimuksen tavoite oli selvittää, Hyrian Uudenmaankatu 249 toimipisteen tilanne opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämisessä, hyödyntäen digitalisoinnin mahdollisuuksia. Kyselyn tuloksilla voidaan päätellä, millainen koulutustarve yksikön opetushenkilöstöllä digiloikkaan on.

OAJ:n Askelmerkit digiloikkaan-selvityksessä saatiin tuloksena, että opettajat suhtautuvat myönteisesti digitalisaation tuomiin mahdollisuuksiin ja tarvitsevat suunnitelmallista koulutusta ja tukea digitaalisen osaamisen puutteisiin. Hyödyntääkseen työssään digitalisaatiota luontevasti, tarvitaan myös oman osaamisen päivittämistä. Samaan lopputulokseen pääsin myös omassa kyselytutkimuksessani.

Kyselyn tuloksista näkyy, että vastaajat ovat ainakin vastaustensa perusteella kiinnostuneita lisäämään digitaalista osaamistaan. Pelien hyödyntäminen koettiin mahdollisuudeksi ja vastaajat olivat kiinnostuneita niitä hyödyntämään erityisesti, jos pelit ovat valmiina käytettäväksi. Tämä tulos oli itselleni yllättävä, sillä puulajipeli on ollut tarjolla jo pitkään, eikä kiinnostusta sitä kokeilemaan ole ollut, kuin yhdellä opettajalla. Hänellekin suurin kiinnostus oli alun perin se, että sillä aikaa kun opiskelijat pelaavat hän voi tehdä muuta. Suurin este, tai hidaste, Seppo-pelialustan käyttöön otossa onkin varmaan se, että se vaatii opettajan aktiivista osallistumista, eikä tarkoitus ole jättää opiskelijoita pelaamaan yksin. Peliä ollaan oltu josain määrin kiinnostuneita kokeilemaan ja toimimaan itse pelin ohjaajana, mikäli siihen ehtisi perehtyä.

9.2 Kehittämisehdotukset

Kahoot-pelialustaa on käytetty luonto- ja ympäristöalan opiskelijoiden kanssa. Tällä pelialustalla ovat myös opiskelijat tehneet omia pelejä, omien näyttötehtäviensä tueksi. Seppo-pelialusta lisäksi voisimme kokeilla jotain muuta pelialustaa, jos se olisi myös henkilöstölle mielekkäämpi. Työkalun

soveltuvuus ja käyttökelpoisuus eivät saa olla este pelillistämisen kehittämiseen, vaan siihen tulee miettiä vaihtoehtoisia ratkaisuja. Mikäli Seppöpelialusta on opettajien mielestä vaikeakäyttöinen, voidaanko käyttää jotakin muuta. Vai ovatko kaikki pelialustat osalle vaikeakäyttöisiä, koska osaamista ei ole tarpeeksi. Vai onko kyse loppujen lopuksi kuitenkin kiinnostuksen puutteesta.

Ajanpuute koettiin suurimmaksi esteeksi, että digitalisointia ei ole pystynyt omassa työssään jo hyödyntämään. Ajanpuutteella tarkoitettiin sitä, että opettaja ei ehdi opiskella uutta asiaa ja omaksumaan sitä, jotta pystyisi hyödyntämään taitojaan opetuksessa tai opiskelijoiden ryhmäyttämisessä. Digitalisaatio tulisi nähdä enemmän työkaluna, eikä uutena työmäärän lisääjänä. Tietenkin uuden oppiminen vie aikaa, mutta lopputulos taas säästää sitä jatkossa.

Digitalisaation mahdollisuuksista ja pelillistämisestä on toimipisteen kokouksissa ollut esityksiä ja koulutusta tarjolla useaan kertaan. Yhteisiä koulutuksia tämän aiheen ympärille voidaan pitää tiedotusluontoisesti, mutta varsinainen perehdytys pitää olla yksilöllisempää.

Osa vastaajista oli jo kokeneita digitalisaation hyödyntäjiä. Heitä tulisi ottaa aktiivisesti mukaan tutoreiksi muille opettajille. Näin työmäärä ei kuormittuisi yhdelle. Tutorit voisivat kartoittaa henkilökohtaisesti kunkin koulutustarpeet ja koulutushalut, sekä kiinnostuksen pelillistämisen käyttöön. Valmiiseen pelialustaan perehdyttäminen tehtäisiin jokaiselle yksittäin. Lisäksi kartoitettaisiin, mikä on kunkin oma tarve oman alan pelin kehittämiseen, vai löytyykö sellainen jo valmiina.

Lisäksi kyselyssä kaivattiin myös opettajien yhteisöllisyyden lisäämistä käytänteiden ja ideoiden jakamisessa. Digitutoreiden käyttö eri alojen välillä lisäisi tiedon ja taidon jakamista. Jo lyhyessä ajassa, saadaan perehdytys valmiin pelialustan käyttöön. Mikäli pelien kehittämiseen on tarvetta, täytyy ajan resursointi miettiä tarkemmin. Lisäksi täytyy miettiä, kuinka monta alakohtaista peliä on järkevää kehittää.

9.3 Projektin loppuarviointi

Projektin pitkä kesto antoi jo itsessään haastetta. Projekti alkoi elokuussa 2016 ja alkuperäisen suunnitelman mukaan, sen oli tarkoitus päättyä toukokuussa 2017. Projekti ei päässyt kunnolla käyntiin, koska en saanut tietoa hyväksytäänkö aihe opinnäytetyön aiheeksi. Aiheen hyväksymiseen meni lähes puolitoistavuotta, vaikka kysyin sen käsittelyn tilaa useaan kertaan. Tämä aiheutti sen, että en lähtenyt täysillä projektia toteuttamaan, koska olin epävarma aiheen hyväksymisestä. Lisäksi itselle tuli jo turhautuminen, kun asia ei edennyt, vaikka olin itse ollut ajoissa liikkeellä. Aiheen hyväksyttyä ja ohjaajan saatuaani lähti projekti nopeasti käyntiin. Projektin lopussa tuli kiire, varsinaisen tutkimustyön ja kirjallisen työn toteutuksessa.

Projektin alkaessa, projektin tavoitteet eivät olleet täysin selvillä. Tähän olisi auttanut, jos ohjaajan tuki olisi ollut heti alussa käytettävissä. Tämän projektin alussa keskityttiin pelkästään siihen mahdollisuuteen, miten opiskelijoiden yhteisöllisyyttä voitaisiin parantaa digitalisoinnin avulla. Projektin alussa ei ymmärretty ottaa opettajia ja heidän valmiuksiaan tarpeeksi huomioon.

Mikäli tavoitteet olisivat olleet selkeät heti alussa, olisi projektin toteutus ollut erilainen. Kysely opettajien digitaalisen osaamisen tasosta voitaisiin pitää myös heti projektin alkaessa. Kysely, miten opettajat olivat pelin käyttämisen kokeneet yhteisöllisyyden tukijana, voitaisiin pitää projektin lopussa.

Opiskelijoiden yhteisöllisyyden lisäämisestä digitaalisin keinoin perusteltaisiin samalla, kun opettajia perehdytettäisiin pelin tai pelien käyttöön. Joka tapauksessa, osan opettajista digitaalinen osaaminen on niin heikkoa, että sitä ei olisi pystynyt pelkästään peliin perehdyttämällä parantamaan.

Tutkimusmenetelmäksi olisi haastattelututkimus voinut olla parempi. Niin olisi saatu varmemmin vastauksia joka koulutusosalta. Jokaiselta koulutusosalta olisi voinut haastatella 1–2 opettajaa ja näin saatu näkemystä, mikä kunkin alan tilanne on. Nyt en tiedä, miten vastaukset ovat eri alojen kohdalla jakaantuneet ja ovatko jotkut alat sellaisia, miltä vastauksia ei tullut lainkaan.

Katehävikin takia ei projektin kyselyn tulos ole luotettava, mutta antaa suuntaa, mikä tilanne yksikössä on. Tuloksen perusteella voidaan miettiä, kannattaako digitaalisia pelejä edelleen kehittää ja miten opettajien tarpeeseen lisätä digitaalista osaamista vastataan. Vastanneista opettajista kuitenkin kaikki olivat sitä mieltä, että yhteisöllisyyden lisääminen on tärkeää. Vastaajat olivat kiinnostuneet digitaalisen osaamisensa parantamisesta, kellä sitä taitoa ei vielä ollut. Lisäksi kaikki vastaajat olivat kiinnostuneita pelejä käyttämään.

10 POHDINTA

Kyselytutkimuksen vastauksista päätelleen yhteisöllisyys ja sen tärkeys ymmärretään. Kuitenkaan opiskelijoiden yhteisöllisyyttä ei oppituntien ja lähipäivien aikana paljoa tueta. Yleisesti ajatellaan, että ryhmä muodostuu itseksensä. Pieni osa toimipisteen opettajista hyödyntää työssään eri keinoja yhteisöllisyyden lisäämiseksi ja voi päätellä, että myös he ovat olleet tähän kysymystutkimukseen vastaamassa. Osa toimipisteen opettajista ei opiskelijoiden yhteisöllisyyden tukemiseen kuitenkaan tee mitään, vaikka kokee, tai tietää asian tärkeäksi.

Ajan puute koetaan suurimmaksi esteeksi, ettei aika riitä opiskella uutta. Opettajan on vastattava ja sopeuduttava myös muutoksiin. Oman ammatitaidon ylläpito, myös tietoteknisten taitojen osalta on tätä päivää. Työnantaja tarjoaa mahdollisuuksia koulutukseen ja oman kehityskeskustelun kautta, voi omia koulutustarpeitaan tuoda esiin. Mikäli aitoa kiinnostusta oman osaamisen lisäämiseen ja päivittämiseen myös digitalisaation osalta on, on koulutusta tarjolla.

On myös opettajan omasta henkilökohtaisesta kiinnostuksesta kiinni, mihin aikaansa käyttää. Voiko syynä olla se, että ihminen ei ole pysynyt ajan tasalla omassa ammatissaan, että työajalla ei ole aikaa opiskella uutta. Opettajien työmäärä ja toimenkuvan vaatimukset ovat muuttuneet ja niihin pitää sopeutua. Digitalisaation näkeminen työkaluna, eikä hankalana uutena opeteltavana asiana, voisi madaltaa kynnystä asian omaksumiseen ja ajan löytymiseen. Miten voimme opiskelijoilta odottaa uuden oppimista ja omaksumista, jos meillä itsellä ei ole siihen aikaa, että itse voisimme oppia. Mielestäni kysymys on enemmän siitä, mikä opettajaa kiinnostaa ja miten hän itse on valmis ammatitaitoaan ylläpitämään. Digiosaaminen ei ole enää irrallinen asia opetustyössä, vaan välttämätön työkalu.

Toimipisteessä digitalisaation tuominen yhteisöllisyyden tukemiseen on alussa ja vaatii vielä lisätyötä. Olemme hyvällä alulla ja saaneet tästä projektista hyviä kokemuksia. Opiskelijat ovat ottaneet kehittämämme puulajipolku-pelin hyvin vastaan ja siitä saatu palaute on positiivista. Lisäpelien kehittäminen on tässä vaiheessa vielä suunnitteilla, koska suurin haaste mielestäni on opettajien kiinnostuksen puute. Tämä ei varmasti ole pelkästään oman toimipisteen ongelma, vaan koskee varmasti useampaa ammatillista oppilaitosta.

Omassa työssäni projektista oli hyötyä siinä, että tutkimustulos antoi kuitenkin uskoa siihen, että digitalisoinnin mahdollisuuksia kannattaa kasvat-
taa meidän toimipisteessä. Uskon, että omassa työssäni hyödynnän jatkosakin digitalisointia opiskelijoiden yhteisöllisyyden parantamisessa. Olen jatkossakin mukana hankkeissa, joissa voin tätä kehitystyötä jatkaa. Opiskelijoiden oman palautteen kannustamana (kuinka innostuneesti he ottivat pelillistämisen vastaan) kannattaa pelien kehittämistä jatkaa.

LÄHTEET

Aalto, M. (2000). Ryppäästä ryhmäksi. *Turvallisen ryhmän rakentaminen*. Tampere: My Generation Oy.

Aho, S. & Laine, K. (1997). *Minä ja muut*. Helsinki: Otava.

Antikainen, A., Koski, L. & Rinne, R. (2006). *Kasvatussosiologia*. Helsinki: WSOY.

Burr, V. (2013). *Sosiaalipsykologisia ihmiskäsityksiä*. Vantaa: Vastapaino.

Haapala, H. & Tolonen, N. (2015). *Pelillistämisen osa-alueet ja lähtökohdat: Mobiilipelin suunnittelu ja toteutus Nuorten Keskuksen Moottoripajahankkeelle*. Opinnäytetyö. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Oulun ammattikorkeakoulu. Haettu 1.2.2018 osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2015120218857>

Hietikko, P., Ilves, V. & Salo, J. (2016). *Askelmerkit digiloikkaan*. Haettu 15.10.2017 osoitteesta <http://www.oaj.fi/cs/oaj/OAJn%20askelmerkit%20digiloikkaan>

Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (1998). *Tutki ja Kirjoita*. Tampere: Tammer-Paino.

Hyria (n.d.a.) Ajankohtaista. Haettu 8.2.2018 osoitteesta <https://www.hyria.fi/hyria>

Hyria (n.d.b.) Haettu 8.2.2018 osoitteesta https://www.hyria.fi/hyria/kestava_kehitys

Hyria (n.d.c.) Virtuaalivirtuoosit – opiskelijat oppimisympäristöjen kehittäjinä. Haettu 8.2.2018 osoitteesta https://www.hyria.fi/projektit/paattyneet_projektit/virtuaalivirtuoosit

Hyria (n.d.d.) Työpaikalla tapahtuvan oppimisen tukeminen digitaalisilla ratkaisuilla / DigiVälkky . Haettu 8.2.2018 osoitteesta https://www.hyria.fi/projektit/pedagogisen_kehittamisen_hankkeet/digivalkky

Hyriakertomus (2016). Haettu 8.2.2018 osoitteesta <https://www.hyria.fi/hyria/hyriakertomus>

Jaatinen, M. (2016). *Motivaatio ja matematiikan oppimistulokset peliympäristössä: Pelikokemuksen, opettajan ja vertaisten vaikutus*. Pro gradu – tutkielma. Kasvatustiede. Turun yliopisto. Haettu 1.2.2018 osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201604159706>

Julkunen, M-L. (2002). *Opetus, oppiminen, vuorovaikutus*. Helsinki: WSOY.

Keltikangas-Järvinen, L. (2010). *Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot*. Helsinki: WSOY.

Kemppinen, P. & Rouvinen-Kemppinen, K. (1998). *Vuorovaikutuksen aarrearkku*. Vantaa: Kannustusvalmennus P. & K. Oy.

Laki oppilas- ja opiskelijahuoltolain muuttamisesta 886/2017. Haettu 8.2.2018 osoitteesta <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2017/20170886>

OKKA-säätiö (n.d.a). Oppilaitosten kestävän kehityksen sertifiointi. Viitattu 10.11.2017. <http://www.koulujaymparisto.fi/>

OKKA-säätiö (n.d.b) Kestävän kehityksen teemat. Viitattu 10.11.2017 <http://koulujaymparisto.fi/hae-sertifikaattia/amatilliset-oppilaitokset/kestavan-kehityksen-kriteerit/>

Opetushallitus (2018a). Reformin tuki. Haettu 8.2.2018 osoitteesta http://www.oph.fi/reformintuki/koulutuksen_jarjestaminen/opiskelijan_hyvinvointi_ja_tukipalvelut

Opetushallitus (2018b). Opiskelijapalautekysymykset. Haettu 5.2.2018 http://www.oph.fi/download/188674_opiskelijapalautekysymykset2018_luonnos18122017.pdf

Opetushallitus (n.d.) Haettu 8.2.2018 osoitteesta http://www.oph.fi/tietopalvelut/tilastotiedot/103/0/kuukauden_tilasto_vaeston_ikarakenne_ja_koulutustaso

Opetus- ja kulttuuriministeriö (2017). Haettu 5.2.2018 osoitteesta http://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/amatillinen-koulutus-uu-distuu-vuoden-alusta

Oppilas- ja opiskelijahuoltolaki 1287/2013. Haettu 8.2.2018 osoitteesta <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2013/20131287>

Ranne, K., Ruusunen, T., Sankari, A. & Rouhiainen-Valo, T. (2005) *Sosiaalipedagoginen ammatillisuus. Madsenin kukasta toiminnan tulppaaniksi*. Sosiaalialan ammatillisen käyttöteorian muotoutuminen sosionomi (AMK) koulutuksessa. Pori: Satakunnan ammattikorkeakoulu. Haettu 25.2.2018 osoitteesta https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/16533/Sosiaalipedagoginen_amatillisuus.pdf?sequence=1

Repo-Kaarento, S. (2007). *Innostu ryhmästä. Miten ohjata oppivaa yhteisöä*. Helsinki: Kansanvalistusseura.

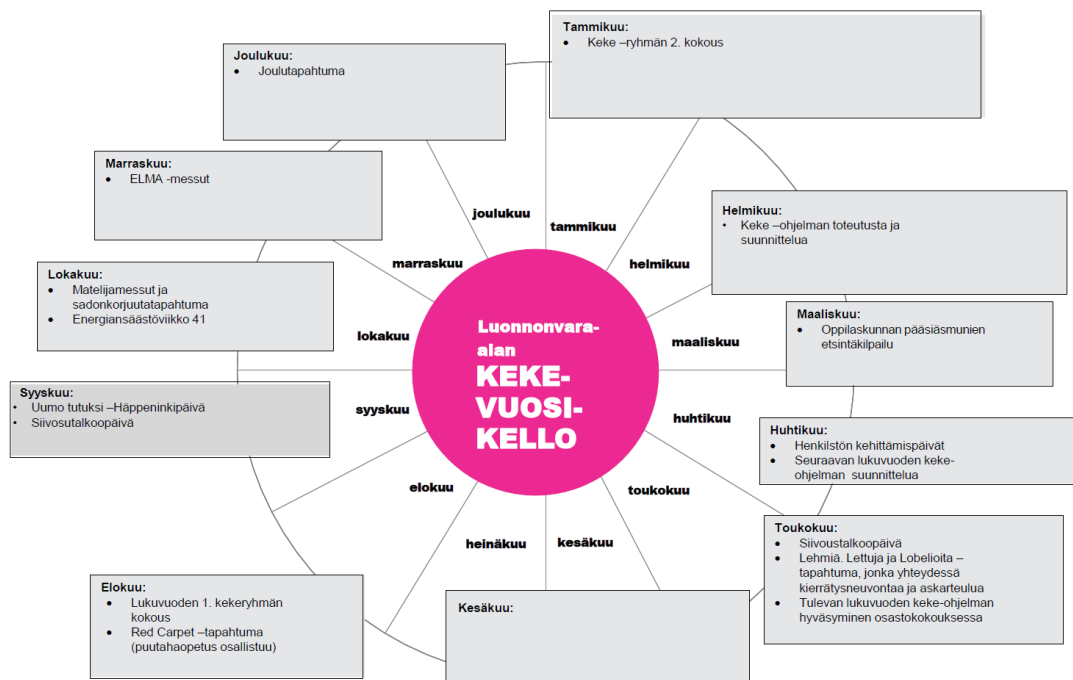
Tenhunen, A., Keskinen, S., & Siltala, R. (2009). *Opetuksen innovaatiot ja innovatiivisuus opetuksessa*. Helsinki: Edita Publishing Oy.

Saloviita, T. (2013). *Luokka haltuun!* Jyväskylä: PS-kustannus.

Seppo (n.d.) Haettu 8.2.2018 osoitteesta <http://seppo.io/etusivu/>

Suomen YK-liitto (n.d.) Haettu 8.2.2018 osoitteesta <http://www.yk-liitto.fi/yk70v/yk/kehitys/post-2015>

UUMON KEKE-VUOSIKELLO



UUMON TOIMINTASUUNNITELMA 2017-2018

Hyria ●●●●●

Luonnonvara-alan yksikön U249:n, kestävän kehityksen toimintasuunnitelma lkv 2017-18

Teema	Tavoitteet	Toimenpiteet	Mittarit / Indikaattorit	Vastuut
Energia ja vesi	Energian ja rahan säästäminen	Energiansäästöviikon viettäminen ja tapahtumien järjestäminen vuosittain luonnonvara-alan yksikössä Energiansäästöstä muistuttaminen koulun asuntolassa: sammuta valot -laput asuntoloihin Asuntolan käyttämättömien saunavuoroaikojen lyhentäminen	Järjestetty / Ei järjestetty Toteutunut / Ei toteutunut Toteutunut / Ei toteutunut	Luonto- ja ympäristö-alan kouluttajat ja opiskelijat Iltavahtimestari Kiinteistöhoitaja Iltavahtimestari
Koulurakennuksen ja pihaympäristön hoito	Kampuksen pihan ja viheraluiden kunnostus	Kevät- ja syysseivouspäivät, toteutus opiskelijoiden ja henkilökunnan yhteisinä talkoopäivinä	Toteutunut / Ei toteutunut	Koulutuspäällikkö Henkilökunta Opiskelijat
Jätteen synnyn ehkäisy ja kierrätys	Kierrätyksen vahvistaminen ideologiana ja käytännön toimintana Kiertotalouteen liittyvä seminaari vuonna 2018	Keväisin järjestettävän 'Lehmät, letut ja lobeliat' -tapahtuman yhteyteen kierrätysneuvontapiste, askartelua kierrätysmateriaaleista sekä kirpputori. Kirpputoripöytiä tarjotaan koko Hyrian henkilökunnalle Tavoitteena järjestää sidosryhmille (maa- ja puutarhatalous) suunnattu seminaari, jonka aiheena kierrätys ja teollisuuden sivuvirtojen hyödyntäminen	Toteutunut / Ei toteutunut Toteutunut / Ei toteutunut	Maatalousalan kouluttajat Luonto- ja ympäristöala kouluttajat Reija Kumlin Marja Aalto
Henkilöstön ja opiskelijoiden hyvinvointi	Yhteishengen parantaminen ja koetun hyvinvoinnin lisääminen	Syksyisin pidettävän 'Häppeninki' -päivän yhteydessä jolloin uudet opiskelijat tutustuvat Uumoon ja toisiinsa, järjestetään yhteinen pelitapahtuma, esim. jalkapallo, opettajat vastaan opiskelijat. Opiskelijakunta suunnittelee pelitapahtuman	Toteutunut / Ei toteutunut	Opinto-ohjaaja Opiskelijakunta
Monikulttuurisuus ja kansainvälisyys	Suvasaisuuden ja vieraiden kulttuurien ymmärtämisen lisääminen	Maahanmuuttajaopiskelijat Valma-ryhmistä esittelevät omaa kulttuuriaan yksikön järjestämässä joulutapahtumassa esimerkiksi valmistamalla ja maistattamalla yleisölle kansallisia ruokiaan	Toteutunut / Ei toteutunut	Puutarhatalouden kouluttajat Valma-ryhmien opettajat ja opiskelijat

KYSYMYKSET OPETUSHENKILÖSTÖLLE

Kysely toteutettiin Kyselynetti palvelun kautta

Valmiina Digiloikkaan?

Opettajat, kouluttajat ja ohjaajat ovat keskeisiä digiloikan edistäjiä. Mitkä ovat valmiutemme?

Tällä kyselyllä on tarkoitus kartoittaa yksikkömme opetushenkilöstön valmiuksia ja kiinnostusta digitalisointiin. Lisäksi kyselyllä on tarkoitus saada henkilöstöltä näkemystä pelillistämiseen mahdollisuuksista.

Kysely ei vie aikaa kuin hetken.

Mielestäni Hyriassa käytössä olevan Itslearning alustan käyttö on itselleni *

Valitse vaihtoehto mikä parhaiten kuvaa omaa tilannettasi

Hyvin sujuvaa, käytän monipuolisesti eri toimintoja

Käytän jonkin verran, mutta vielä on paljon toimintoja mihin en ole tutustunut

Käytän materiaalijakoa varten

Itselläni ei ole kiinnostusta eikä tarvetta käyttää

muuta?

Minusta Itslearningistä on eniten hyötyä koska *

Valitse omasta mielestä sopivin vaihtoehto

Erittäin

tärkeää Tärkeää Ei merkitystä

En osaa sanoa,

ei kokemusta

Materiaalia ei tarvitse tulostaa, näin säästyy paperia

Materiaalia ei tarvitse kopioida, säästän työaikaa

Saan lisättyä teoriaopetuksen tueksi lisämateriaalia

Saan tehtyä oppimista ohjaavia tehtäviä monipuolisesti

Kanava missä pystyy tiedottamaan opiskelijoita

muu, mikä?

Miten on oman verkko-opettamisesi tilanne? *

Valitse vaihtoehto mikä parhaiten kuvaa tilannettasi

Verkko-opetus ei ole itselle tuttua, enkä sitä tarvitse

Verkko-opetus ei ole itselle tuttua, mutta haluaisin oppia sitä lisää

Hallitsen verkko-opetuksen ja käytössä olevan oppimisalustan, mutta en koe että tarvitsen sitä kuin materiaalin jakoa varten

Käytän opetustyössäni myös verkko-opetusta lähiopetuksen rinnalla tehtävät ym.

Käytän verkko-opetusta monipuolisesti opetuksessani, etäluennot, opiskelun ohjaus, tehtävät jne

Mikäli et käytä verkko-opetusta, mikä siihen on syynä?

Valitse vaihtoehto mikä kumpi kuvaa omaa tilannettasi / käsitystäsi

Mikäli käytät verkko-opetusta, voit hypätä tämän kysymyksen yli

Oma osaaminen ohjelmien käytössä

Lisätyö itselle, eikä itsellä kiinnostusta

Ajanpuute, vaikka olisi innostunut oppimaan aiheesta

Seuraavissa kysymyksissä kysytään pelillistämisestä ja ryhmäytymisestä

Mitä mieltä olet opiskelijoiden ryhmäytymisestä? *

Tarpeetonta, opiskelijat tutustuvat toisiinsa muutenkin

Tarpeetonta koska opiskelu on monimuoto-opiskelua ja lähipäiviä on niin vähän

Hyödyllistä, mutta en ole itse toteuttanut harjoituksia

Hyödyllistä ja olen kiinnostunut ryhmäytymisestä eri keinoin, mutta en ole vielä tehnyt sitä

Hyödyllistä ja edesautan ryhmän ryhmäytymistä eri keinoin

Miten olet toteuttanut opiskelijoiden ryhmäytymisen ryhmänohjaajan/ vastuukouluttajan roolissa *

Valitse mielestäsi sopivin

Ryhmä osallistuu uumo tutuksi päivään ja ryhmäytyvät silloin

Ryhmä ryhmäytyy työtuntien aikana itsestään

Ryhmälle tehdään alussa ryhmäytysharjoitus

Ryhmälle tehdään opintojen alussa useita ryhmäytymisharjoituksia

Ryhmälle tehdään koko opintojen ajan useita ryhmäytymisharjoituksia

En ole toiminut ryhmänohjaajana/vastuukouluttajana

Muuta?

Miten olet toteuttanut opiskelijoiden ryhmäyttämisen opettajan / kouluttajan roolissa *

En millään lailla, asia kuuluu ryhmänohjaajalle
En ehdi, koska aikaa opettamiseen on niin vähän / lyhyt kurssi
Teen tutustumisharjoituksen kurssin alussa
Teen useita harjoituksia mikäli minulla on pidempikestoinen kurssi
Muuta?

Oletko itse pelannut digitaalisia pelejä? *

kyllä
ei

**Mikäli olet pelannut, niin millaisia ja mitä mieltä olet niistä. Sana on vapaa.
Oletko käyttänyt pelialustoja ryhmäyttämiseen (esim. seppo-peli, kahoot) ***

kyllä
ei

Oletko käyttänyt pelejä opetuksessa *

kyllä
ei

Mikäli et ole käyttänyt mikä ovat syyt?

[Voit valita usean vaihtoehdon](#)

En usko pelien käyttämisestä olevan hyötyä
En itse osaa, enkä ole kiinnostunut
Kiinnostaisi mutta en itse osaa, enkä ehdi perehtyä
Kiinnostaisi oppia käyttämään
Muuta?

Oletko kiinnostunut käyttämään opetuksessa tai ryhmäyttämässä valmiiksi tehtyjä pelejä? *

kyllä
ei

Oletko kiinnostunut toimimaan itse pelin ohjaajana (valmiissa pelissä) *

kyllä
ei

Oletko kiinnostunut toimimaan pelitutorina kollegoille

En, ei osaamista
En, on osaamista mutta ei ole aikaa
Kyllä omassa yksikössä
Kyllä koko Hyria tasolla

Mitä mieltä olet digitalisoinnista ja /tai yhteisöllisyydestä oppilaitoksessa. Sana on vapaa.

Kiitos vastauksistasi!

» [Redirection to final page of KyselyNetti](#) ([muuta](#))